2075 год альтернативной истории, в которой Советский Союз не распадался, и «Холодная война» не оканчивалось, а человечество к началу XXI века основало колонии на других планетах Солнечной системы. В 2012 году исследователи, изучавшие загадочного «Марсианского сфинкса», пробудили от многотысячелетнего сна неведомые психические сущности, и совершенно случайные люди на Земле и внеземных колониях начали обнаруживать в себе экстрасенсорные способности. Правительства земных держав немедленно приняли меры, чтобы, с одной стороны, взять новоиспечённых экстрасенсов под свой контроль, а с другой, поставить их себе на службу.
А затем, в 2049 году разразилась Третья Мировая война, в которой державы Земли принялись превращать земли своих врагов в радиоактивные пустыни. Однако жители внеземных колоний дружно заявили, что не желают умирать за земные правительства, и, пока земляне были заняты войной на своей планете, внеземные колонии одна за другой провозгласили себя суверенными государствами. Через 6 лет война окончилась победой стран Запада и объединением Земли под властью единого правительства, но победители обнаружили, что довели свою планету до практически непригодного для жизни состояния, а их бывшие колонии отвернулись от них. И тогда земляне, разозлившиеся на «непокорных детей Матери-Земли», едва хоть немного оправившись после изнурительной войны, развязали новую войну – теперь против всех планет Солнечной системы. Эта война получила название Солнечной войны, и она длится уже 12 лет...

Добро пожаловать на войну, пилот

Перед вами – описание ролевого сеттинга «Солнечная война», написанного для системы **«Дневник авантюриста»** и принадлежащего к жанру научно-фантастической военной драмы, а так же к так называемому жанру «меха». Игрокам предлагается примерить на себя роли бойцов спецподразделений воюющих сторон, каковые бойцы могут сражаться и на планетах, и в космосе, и как пехота, и как пилоты **«нейрослейвов»**. Последнее слово обозначает гуманоидные боевые машины, созданные с помощью реверс-инжиниринга технологий неизвестной цивилизации, найденных на Марсе, и управляемые слиянием разума пилота и искусственного интеллекта боевой машины. Искусственный разум нейрослейва способен испытывать эмоции – более того, лояльность ИИ той стороне, за которую он сражается, обеспечивается эмоциональной зависимостью робота от своего пилота.

Стороны конфликта

В Солнечной войне участвуют четыре стороны, за которые могут сражаться персонажи игроков. Скорее всего, все персонажи в конкретной игре должны будут принадлежать одной и той же стороне конфликта, и игроки и ведущий перед началом игры должны будут выбрать, за какую из сторон они хотят играть.
Земляне сражаются не меньше чем за своё выживание: их собственная планета наполовину превращена в радиоактивные пустоши, и земляне хотят спастись, отвоевав у космических колонистов жизненное пространство. Особенно их влечёт к себе находящийся в процессе терраформирования Марс, который они уже окрестили «Terra Nova» – «Новой Землёй». Жители Земли сражаются с яростью обречённых и с ненавистью к жителям внеземных колоний, которые, как считают земляне, предали свою мать – Землю, а колонисты не без оснований считают землян агрессорами.

Повстанцы включают в себя жителей трёх внутренних планет: Меркурия, Венеры и Марса. Они вынуждены сражаться против землян, чтобы не сражаться за них – когда-то они объявили себя суверенными государствами, не желая вступать в Третью Мировую войну на стороне земных государств. Они до сих пор не ждут от землян ничего, кроме войны, и сражаются за свою свободу, чтобы не стать снова колониями Земли, зависимыми от неё.
«Мародёры» – пираты астероидного пояса и наёмники со спутников Юпитера, предлагающие свои услуги то землянам, то повстанцам. На самом деле у них нет ни любви к родине человечества, ни желания сохранить свою свободу: для них война – это просто бизнес. Они не хотят, чтобы война заканчивалась, или, в случае победы землян или повстанцев, готовы ударить победителям в спину.
«Ушедшие» – люди, которые в преддверии Третьей Мировой войны бежали с Земли на спутники Сатурна, а затем расселились дальше, по самым отдалённым планетам Солнечной системы. Там они основали несколько коммун, созданных по образцам технократических утопий. В целом, они не хотят вмешиваться в идущую войну и больше желают, чтобы их оставили в покое, но они вынуждены торговать с обитателями внутренних планет, а для защиты от пиратов и флотов воюющих сторон им самим нужны вооружённые силы. Некоторые из них, впрочем, пытаются вмешиваться в жизнь обитателей внутренних планет, преследуя свои тайные цели...

Темы игры

War is Hell: в этой войне может быть трудно найти хороших и плохих, зато легко найти много взаимного озлобления. Здесь боевые товарищи и мирные жители могут гибнуть на глазах у солдат, здесь каждый солдат обрабатывается валом пропаганды, здесь воюющие стороны не гнушаются того, что прежде считалось бы военными преступлениями. Но даже если герои убедятся в том, что в этой войне нет правых и виноватых, что они смогут сделать с этим знанием?
Тайны, мистика и конспирология: герои могут встретиться не только с солдатами враждебных планет, но и с астральными сущностями и тайнами дочеловеческих цивилизаций, могут удостоиться внимания богов, глядящих на них из глубин астрала, и могут напасть на след истинных разжигателей войны, остававшихся в тени.
Аниме: в лучших традициях японской анимации, со стороны персонажей приветствуется наличие Глубокого Внутреннего Мира, а со стороны сюжета – ДРАМЫ, подчёркивающей ужасы войны. Тесные отношения пилотов со своими нейрослейвами способны добавить градусов драмы повествованию – и, возможно, запутать отношения пилотов с живыми людьми.

Источники вдохновения

Из всего меха-аниме самым близким источником вдохновения, рекомендуемым игрокам «Солнечной войны», можно назвать серию **Gundam**. В области конспирологии автор отчасти черпал вдохновение в серии **Metal Gear Solid**, и отчасти мир Солнечной войны может иметь сходства со вселенной **Warhammer 40.000**, в которой «есть только война». Плюс в число элементов сеттинга входят эзотерика, Атлантида, древние обитатели Марса и космические нацисты.

Предыстория

В 1976 году автоматический зонд «Викинг-1» обнаружил на поверхности Марса то, что впоследствии было идентифицировано как творение рук инопланетной цивилизации – гигантское изображение человеческого лица, получившее имя «Марсианского сфинкса». Известие о том, что человечество не одиноко во Вселенной – или было не одиноко – подстегнуло исследование космоса. Однако, каждый запуск обычных ракет-носителей был дорог, и потому страны-участницы космической гонки обратились к разработкам Николы Тесла. При жизни знаменитый серб передавал свои изобретения и американцам, и коммунистам, и даже нацистам, но его чертежи много лет пролежали под сукном как «слишком безумные», прежде чем в них появилась необходимость.

Благодаря ионным двигателям, разработанным на основе чертежей Тесла, к концу XX века на Луне уже были основаны постоянно действующие базы, были предприняты первые попытки промышленной добычи гелия-3 на Луне, а к Марсу были отправлены первые колониальные корабли, оснащённые термоядерными реакторами. «Холодная война» всё ещё продолжалась, и страны Востока и Запада осваивали космос независимо друг от друга, наперегонки. Но всё же в начале XXI века по инициативе СССР было создано Международное агентство по колонизации космоса (ISCA), которое должно было объединить усилия соперников в той области, где они не могли обойтись без помощи друг друга – терраформировании планет. Также Солнечная система и её планеты были разделены на зоны влияния земных государств, в которых только тем или иным государствам разрешалось создавать свои колонии.

Почему СССР не распался?

Возможно, читатели уже задались вопросом о том, как развивалась история СССР в мире «Солнечной войны», но автор решил оставить его без подробного ответа. Вряд ли имена тех, кто занимал кресло генсека ЦК КПСС или президента Соединённых Штатов, будут иметь значение для игры, действие которой разворачивается спустя 20 лет после ядерной войны. Что же касается конкретно вопроса о том, почему Советский Союз не распался в мире «Солнечной войны», то здесь объяснением может послужить продолжение космической гонки. Начало космической экспансии подхлестнуло как экономику стран-соперниц, так и энтузиазм их жителей: упрощённо говоря, теперь каждый советский ребёнок мог не только мечтать стать космонавтом, но и иметь большие шансы на то, чтобы стать им в действительности. Вместо «эпохи застоя» была эра космической романтики и всеобщего энтузиазма.

Пробуждение богов

В 2012 году представители молодой науки ксеноархеологии, наконец, отправили экспедицию к «Марсианскому сфинксу», в регион Кидония. (Промедление в несколько лет было обусловлено тем, что лидеры земных держав никак не могли договориться о том, кто должен иметь право на ксеноархеологические исследования в Кидонии). И при исследовании руин дочеловеческой цивилизации учёные почувствовали... нечто. Они не могли описать, что они почувствовали, и не знали, что значило это чувство, но именно в следующие дни после того, как ксеноархеологи начали исследовать «Марсианского сфинкса», абсолютно случайные люди на Земле и внеземных колониях начинали обнаруживать в себе экстрасенсорные способности. Кто-то вдруг обнаруживал, что слышит мысли находящихся рядом людей, кого-то при прикосновении к случайным предметам начинали посещать видения прошлого этих редметов, рядом с кем-то самопроизвольно начинали левитировать предметы. Когда существование большого числа

людей с экстрасенсорными способностями стало очевидно, и его уже нельзя было скрыть, мир охватила паника: одни люди начинали верить, что наступил апокалипсис, другие – что «эсперы», как стали называть экстрасенсов, захватят мир и поработят человечество, а сами новоиспечённые эсперы были напуганы не меньше других, думая, что их начнут преследовать, убивать, сажать в тюрьмы и ставить над ними опыты из-за их способностей.

Однако, конца света или тотальной войны эсперов против обычных людей не произошло. Лишь меньшая часть эсперов действительно попыталась использовать свои новые способности для совершения преступлений, а государства Земли отреагировали достаточно быстро, сумев пресечь анти-эсперские выступления. Поскольку всё ещё шла «Холодная война», и противоборствующие государства всерьёз опасались того, что эсперов будут пытаться вербовать разведслужбы их противников, эсперы были взяты под наблюдение. Им были предложены безопасность и возможность изучить свои новые силы в обмен на сотрудничество с властями – и большинство эсперов согласилось, так как многие из них сами боялись своих сил.

Но за пробуждением эсперов последовало рождение новых религиозных культов, лидеры которых сами были эсперами и утверждали, что с ними разговаривают боги планет Солнечной системы. Сперва их слова не принимали всерьёз, а лидеров культов считали просто сумасшедшими, но после Третьей Мировой войны эти культы захватили власть над умами людей, вытеснив традиционные религии.

Жизнь эсперов менялась со временем: за 35 лет, прошедшие между пробуждением эсперов и началом войны, выросло два новых поколения экстрасенсов. Поначалу эсперы медленно, но верно лучше интегрировались в человеческое общество, и контроль над ними постепенно становился не таким жёстким, но в преддверии войны и с укреплением так называемых эсперских культов мировые державы снова начинали усиливать контроль над эсперами.

Марсианская революция

На рубеже 2030х – 2040х годов противоборствующие державы начали размещать на Луне базы с ядерными ракетами, нацеленными на Землю, что вызвало протест лунных колонистов. Те справедливо опасались, что ядерные ракеты могут быть нацелены и на сами лунные базы, чтобы нанести по ним удар раньше, чем они выпустят ракеты по Земле. Протестующие считали, что у них, в отличие от землян, в случае разрушения лунных баз не останется шансов на выживание на их безжизненной планете. Выступления протеста подавлялись, протестующих обвиняли в «пособничестве коммунистам/империалистам», но по мере милитаризации других планет Солнечной системы антивоенные настроения распространялись на новые планеты.

На Марсе, как и на других планетах, антивоенные выступления сперва носили подчёркнуто мирный характер. Но после того, как был арестован лидер протестующих, Алонсо Сальдивар, руководство антивоенным движением взял в свои руки его младший брат Карлос, который сделал ставку не на мирный протест, а на революционную борьбу. В 2047 году на Марсе вспыхнуло восстание против земных правительств. Несмотря на то, что на подавление восстания были брошены все возможные силы, повстанцам удалось убедить множество правительственных солдат перейти на их сторону.

СССР и США оба отправили на усмирение мятежной планеты военные флотилии, но корабли стран-соперниц вступили в бой друг с другом на пути к Марсу и нанесли друг другу столь серьёзные повреждения, что выполнение ими боевой операции уже не было возможным. Обе стороны тогда отрицали это, большинство людей предполагало, что одна из сторон – а может быть, и обе – сама отдала капитанам корблей приказ атаковать корабли противника, надеясь таким образом заполучить в свои руки не половину Марса, а весь. Остатки посланных к Марсу карательных экспедиций были взяты на абордаж повстанцами, экипажи кораблей – взяты в плен.

Восставшие ещё некоторое время решали, каким будет независимое марсианское государство, пока вождь революции Карлос Сальдивар не взял бразды правления в свои руки, провозгласив создание Марсианской Народной Республики и став её первым президентом.

Земная война

Восстание на Марсе увеличило уже существовавшую напряжённость в отношениях между восточным и западным блоками, дав обеим сторонам повод обвинять друг друга в финансировании марсианских повстанцев (возможно, как минимум у одной стороны были на это реальные основания). До этого страны Востока и Запада обвиняли друг друга (абсолютно справедливо) в том, что они выдавали каперские патенты космическим пиратам, чтобы те нападали на корабли их соперников, потом напряжённость увеличилась после размещения ядерных ракет на Луне. В 2049 году, всего через два года после революции на Марсе, разразилась война, которую земляне называли Третьей Мировой войной, а обитатели других планет – просто Земной войной.

Искрой, из-за которой вспыхнул ждавший своего часа пожар войны, стало восстание на Луне, когда повстанцам удалось захватить одну из шахт с ядерными ракетами, нацеленными на Землю. Ракеты были выпущены по территории США, послужив сигналом к началу войны. Сейчас уже неизвестна причина, по которой произошёл пуск ракет: то ли их запустили лунные повстанцы, то ли персонал ракетной базы, то ли это произошло случайно. Но после первого запуска ядерных ракет уже никто не задавал никаких вопросов. США были уверены (возможно, небезосновательно), что за захватившими базу повстанцами стояли Советы, и восприняли запуск ракет как акт агрессии со стороны именно СССР.

Пока на Земле шла война, жители внеземных колоний вовсе не собирались включаться в неё, и планеты одна за другой принялись объявлять себя независимыми государствами. Земляне тем временем были слишком заняты войной друг с другом, чтобы вести войну и на других планетах.

Третья Мировая война длилась с 2049 по 2054 год, и сначала страны Запада теснили своих врагов на европейском и японо-китайском фронтах. Однако затем советские войска, перейдя через Северный Ледовитый океан и потеснив американцев на чукотско-аляскинском фронте, вторглись в Канаду и оказались в опасной близости от границ США. Лишившись поддержки Штатов, их европейские союзники начали отступать и на европейском фронте. Казалось, что ещё несколько лет – и Советы победят истощённые страны Запада, но в тылу советских войск

началось восстание против коммунистического режима. Последствия ядерной войны и без того подкосили боевой дух сражающихся армий, а в Советском Союзе активизировались диссиденты самого разного толка. Сторонники советской власти обвиняли в начавшемся восстании «капиталистических агентов», а её противники утверждали, что Советский Союз прогнил изнутри и рухнул сам. Наступление советской армии захлебнулось, а затем на территории СССР начали появляться самопровозглашённые государственные образования. Земная война завершилась распадом Советского Союза.

Новые войны

Когда война на Земле окончилась, самопровозглашённые правительства других планет предложили землянам свою помощь в обмен на признание их суверенитета. Земляне вынуждены были согласиться, тем более что население многих внеземных колоний, объявивших о своей независимости именно на волне антивоенных, гуманистических идей, искренне желало помочь своим собратьям, пострадавшим от войны. На Земле был основан Союз возрождения Земли (ERA), призванный совместными усилиями преодолеть последствия ядерной войны.

Но тем временем Марс, бывший самой населённой планетой Солнечной системы после Земли и Луны, столкнулся с собственными проблемами. Революция вынесла на важные государственные посты в Марсианской Народной Республике множество людей, у которых были способности, чтобы получить эти посты, но не было способностей, чтобы им соответствовать. Президенту пришлось начать чистку государственного аппарата, что немедленно дало его оппонентам повод обвинить президента в репрессиях и диктаторских наклонностях. В числе новых противников предизента оказались и весьма влиятельные и амбициозные люди, и в 2059 году президент Сальдивар был убит подосланным к нему агентом-эспером. Управление Марсианской Республикой взял в свои руки бывший глава министерства внутренних дел Марса Герхард Мауэрштейн, но его методы давали ещё более веские основания обвинить в диктаторских наклонностях уже его. Очков противникам нового президента добавило то, что их возглавил сохранивший верность своим старым идеям Алонсо Сальдивар, брат убитого президента, вернувшийся на Марс после Третьей Мировой войны, которую он провёл в тюрьме на Земле. Вспыхнувшая гражданская война расколола некогда единый Марс на Марсианскую Федерацию, во главе которой стал Мауэрштейн, и Свободную Марсианскую Республику, которую возгласил Алонсо Сальдивар.

Гражданская война на Марсе, с одной стороны, значительно уменьшила количество помощи, которую получала Земля, а с другой – дала многим земным «ястребам»-реваншистам надежду вернуть мятежные колонии под управление Земли. В 2063 году на Луне произошёл бунт переселенцев с Земли, которым лунные колонисты предоставили возможность покинуть свою лежащую в руинах планету, но которые были недовольны своим положением на Луне. На волне этого бунта Луна оказалась захвачена землянами, а из ERA, штаб-квартира которой уже была перенесена на спутник Земли, были выдавлены все носители антивоенных идей. Союз Возрождения Земли был превращён в новое земное правительство, управлявшее планетой с Луны, и это правительство начало готовить карательные походы против мятежных планет – и в первую очередь Марса.

Война после войны

У читателей мог возникнуть вполне резонный вопрос: как земляне, пережившие опустошительную ядерную войну, всего двадцать лет спустя смогли развязать ещё одну войну? На самом деле, ядерная война была не столь уж опустошительной: за сто лет «Холодной войны» жители Земли успели достаточно хорошо подготовиться к ядерной войне, и большая часть населения планеты выжила. Даже после ядерной войны численность населения Земли лишь немного уступает численности населения всех колоний вместе взятых, так что земляне не испытывают проблем с тем, чтобы выставить на поле боя нужное количество солдат.

Более важным, однако, может быть вопрос о том, почему земляне, едва пережив ядерную войну, *захотели* вступить в новую войну. На самом деле, многие земляне видят в захвате мятежных колоний единственную возможность для выживания, а некоторые на самом деле горят желанием отомстить колонистам, «бросившим» свою «мать» – Землю. При этом реваншистские настроения землян целенаправленно подогреваются Союзом Возрождения Земли. Как известно, «история учит лишь тому, что она ещё никого ничему не научила», а политики всегда готовы ради достижения своих целей жертвовать жизнями миллионов людей.

Однако, землянам нужно было время, чтобы подготовиться к военному походу, и лидеры Марсианской Федерации и Свободной Марсианской Республики, конечно же, увидели общую угрозу. При Карлосе Сальдиваре МНР, основанная антимилитаристами, вообще не имела наступательных войск, но перед лицом общего врага был создан Оборонительный Флот Марса, единый для обоих государств Марса и призванный защищать Красную планету от внешних угроз. Когда земляне попытались атаковать Марс, его жители были уже готовы.

Полномасштабная война началась не сразу: боевой флот Земли был в значительной степени уничтожен в ходе Земной войны, а у Марса изначально вообще не было наступательных космических сил. Годы с 2064 по 2072 были годами пиратской войны: нанятые обеими сторонами каперы и небольшие воинские соединения наносили множественные удары по линиям снабжения и космической инфраструктуре воюющих сторон. В эти годы началось возвышение Мародёров – пиратов астероидного пояса и наёмников со спутников Юпитера, чьими услугами активно пользовались обе враждующие стороны. При этом земным пропагандистам удалось представить тот неоспоримый факт, что марсиане атаковали корабли и космичские станции землян, как доказательство агрессивных намерений марсиан, и восстановить против них значительную часть населения Земли.

В 2073 году началась открытая война, получившая имя Солнечной войны: флот землян попытался взять в осаду Марс. Однако, ценой немалых усилий марсианам удалось отбить первое нападение землян – а затем и второе и третье. Сейчас идёт 2075 год, война длится уже три года, но пока ни одной из сторон не удалось получить решающего преимущества.

Театры военных действий

Противостояние в космосе длится уже более десяти лет, и игрокам будет не лишним знать, свидетелями или участниками каких сражений они могли быть, или в каких сражениях могли участвовать (или погибнуть) их родные и близкие.

Луна – всё то время, что земляне готовились к войне, марсиане предпринимали атаки на орбитальные станции Луны, а также космические станции в околоземном и окололунном пространстве. Марсианам удалось значительно замедлить подготовку землян к полномасштабной войне, однако эти атаки сыграли на руку проагандистам ERA, позволив им выставить марсиан агрессорами. После начала полномасштабной войны марсиане предпринимали несколько наступлений на Луну.

Марс – в то время, как марсиане наносили удары по окололунной инфраструктуре, земляне пытались атаковать орбитальные станции Марса, желая помешать мятежникам обзавестись собственным военным флотом, способным соперничать с флотом Земли. После начала полномасштабной войны земляне предприняли несколько массированных наступлений на Красную планету, которые марсианам удавалось отбить лишь ценой большой крови.

Меркурий – поскольку поставки ресурсов с дружественного Меркурия были критически важны для Марса, земляне сначала атаковали корабли, шедшие между Меркурием и Марсом, а затем предпринимали попытки взять Меркурий в блокаду. Меркурианцы старались отвечать на атаки землян с минимальными потерями для себя, зато в боях за Меркурий ярче всего проявили себя венерианцы.

Пояс – всё время войны пояс астероидов был зоной постоянных столкновений между воюющими сторонами. Атаки на торговые корабли и случайно попавшиеся од руку мирные корабли, рейды против пиратов, установка в Поясе военных баз и атаки на эти базы – бои в Поясе шли почти непрерывно. Также большая часть сражений с участием Ушедших происходила именно здесь, когда их корабли, посланные в пояс астероидов с той или иной миссией, подвергались атакам других воюющих сторон.

Юпитер – помимо постоянной борьбы за власть и столкновений между жителями различных спутников, несколько раз как земляне, так и марсиане отправляли свои войска на Юпитер, чтобы принудить местных обитателей к сотрудничеству с ними и только с ними. Юпитерианцы, однако, всякий раз отбивали нападения – нередко позвав на помощь соперников нападавших.

Земля

Почти половина родины человечества превращена в радиоактивные пустыни. Жизнь в странах, переживших ядерную войну, в значительной степени сосредоточена в сравнительно небольшом количестве гигантских подземных городов-убежищ, построенных перед войной и за прошедшее время раздавшихся вширь, вглубь и ввысь – на поверхность планеты. Эти убежища являются «столицами» государств Земли, при этом обитатели поверхности числятся гражданами государств, но гражданами второго сорта – проход в подземные убежища для них строго ограничен.

Жизнь на послевоенной Земле – далеко не сахар. На поверхности людей медленно убивает радиация, а за те куски земли, которые были меньше всего затронуты ядерной войной, часто идёт ожесточённая борьба. Прибавьте к этому бродящих по поверхности мародёров, сумасшедших религиозных фанатиков и других людей, с которыми лучше не встречаться. В городах-убежищах, в отличие от анархии поверхности, действует жёсткий, почти военный распорядок, жители убежищ вынуждены экономить воду, пищу и энергию. Неудивительно, что многие земляне мечтают сбежать со своей планеты: сначала на Луну, а оттуда на Марс – многие действительно думают, что терраформировать Марс будет легче, чем снова сделать Землю цветущей. Более того, Союз Возрождения Земли, базирующийся на Луне, *требует* от подчинённых ему земных правительств поставлять ему солдат и рабочих в обмен на лунные ископаемые.

Однако, многие люди на Земле считают ERA тиранией, обосновавшейся на Луне и оттуда диктующей землянам свою волю. Не раз на Земле происходили вооружённые восстания против нового земного правительства, вынуждавшие ERA для их подавления высаживать на планету космический десант. Возможно, следующие сражения Солнечной войны произойдут на Земле...

Ниже дано описание важнейших государств Земли:
Северо-Американские Соединённые Штаты всё ещё являются сильнейшим государством Земли, присоединив к себе ещё и Канаду (после чего они и сменили название на современное). Они, однако, всё же не в тех уже силах, чтобы вмешиваться в дела всего мира. Одной из главных проблем для САСШ является их собственное движение протеста против политики ЭРА: «средний американец» привык видеть свою страну бастионом демократии и врагом всяческой тирании, а новое земное правительство уж очень похоже именно на тиранию.
Третья Римская Империя (третья – после античного Рима и средневековой Священной Римской Империи) была провозглашена королевой Великобритании Александриной II, присоединившей к своим владениям большую часть Европы и объявившей себя главой светской и духовной власти на материке. По могуществу Третья Империя занимает второе место после САСШ, и когда её подданные говорят «Боже, храни королеву!», они делают это со слезами радости на глазах. Дар эспера, которым обладает королева Александрина, укрепляет веру многих в том, что ей благоволят высшие силы.
На месте распавшегося **Советского Союза** возникло сразу несколько государственных образований. Земли вокруг бывшего Ленинграда, снова переименованного в Санкт-Петербург, занимает **Ингерманландское царство**, которым действительно правит какой-то дальний

родственник семьи Романовых, объявивший себя наследником российских императоров. В **Русской Уральской Республике** власть взяли в свои руки националисты, весьма недружелюбно настроенные к своим соседям. **Сибирский Союз** взял курс на построение капитализма и активно сотрудничает со странами Запада, поставляя им добываемые на своей территории ресурсы. Несколько городов-убежищ борются за лидерство в Союзе: в целом в СССР было построено больше таких городов, чем в других странах, но меньших по размерам. В **Дальневосточной Социалистической Республике** власть сохранили за собой коммунисты, весьма настороженно относящиеся к своим японским и американским соседям: за время войны обитатели Дальнего Востока претерпели от них много зла и имеют основания им не доверять. На территории бывшего СССР есть и множество других государственных образований, меньших по размерам. В целом, бывший Советский Союз после войны находится в наиболее плачевном положении, и его обитатели чаще жителей других стран пытаются покинуть свою родину, перебравшись на Луну.

Тихоокеанская Империя, часто именуемая Океанией, была основана японцами, но её центр находится в Австралии, где японцы сперва запросили убежища для своих граждан с разорённых войной японских островов, а затем захватили Австралию силой. Подземные убежища Японии спасли жизни миллионам людей, но поверхность Японии после войны стала совершенно непригодной для жизни (что вызвало волну массовых самоубийств среди выживших, почитавших японские острова священной землёй), и сейчас японцы завоёвывают себе жизненное пространство на просторах Тихого океана. Япония вновь вернулась к воинственной, «самурайской» идеологии, объявив, что больше не будет сателлитом Америки.

Китайская Народная Республика осталась коммунистической, но земля Китая после войны почти полностью стала непригодной для жизни. Выжившие китайцы обитают в многочисленных подземных городах-убежищах, соединённых друг с другом не имеющей аналогов в других странах сетью подземных железных дорог. Китайцы стараются сводить контакты с внешним миром к минимуму, но вынуждены вести торговлю с иностранцами.

Африка, меньше пострадавшая от ядерной войны, сейчас является ареной борьбы «всех против всех». За богатые африканские ресурсы сражаются друг с другом иностранные наёмники, а с ними воюют местные вожди: от пламенных революционеров до жестоких диктаторов – и исламские фундаменталисты, хлынувшие в Африку с опустошённого войной Ближнего Востока и ведомые новоявленными пророками, говорящими о наступивших последних временах. **Латинская Америка**, также мало пострадавшая от ядерной войны, тоже стала ареной борьбы: здесь схлестнулись революционеры-боливарианцы, военные хунты и американские солдаты.

Антарктида стала резиденцией представительства ERA на Земле, сообщающегося с остальными континентами с помощью морских судов и дирижаблей. Может показаться удивительным, что именно этот континент был выбран новым земным правительством, но он практически совсем не пострадал в ходе Третьей Мировой войны, и до него не могут добраться никакие экстремисты. А для человечества, научившегося строить колонии на других планетах, не составило большой проблемы возвести город-сад на Южном полюсе.

Луна

Естественный спутник Земли, как и Марс, сейчас находится в середине процесса терраформирования и уже имеет тонкую атмосферу, позволяющую колонистам дышать на поверхности Луны без помощи дыхательных аппаратов – но не больше часа или, при наличии

специальной тренировки, нескольких часов, иначе у человека начинается кислородное голодание. На Луне ведётся добыча гелия-3, используемого как термоядерное топливо, но получение каждого грамма этого вещества требует переработки тысяч тонн лунного грунта. Под поверхностью Луны обнаружена сеть пещер, которые, по некоторым предположениям, имеют искусственное происхождение.

Из всех внеземных колоний Луна имеет самый пёстрый национальный состав колонистов – вероятно, именно поэтому Лунная Конфедерация за недолгие годы своего существования сумела организоваться только именно в конфедерацию множества независимых поселений. Это и стало слабостью независимого лунного государства, которым воспользовались земляне, чтобы в 2061 году захватить Луну, обвинив её колонистов в «угнетении» и «эксплуатации» переселенцев с Земли. Сейчас на Луне находится резиденция Союза Возрождения Земли, ставшего верховным земным правительством и держащего Луну в ежовых рукавицах. Бывшие граждане Лунной Конфедерации поражены в правах и находятся под пристальным наблюдениям, считаясь политически неблагонадёжными: у них нет избирательного права, нет права на ношение оружия, их право на свободу передвижения между лунными поселениями ограничено, и так далее. Разумеется, коренные лунары недовольны таким положением, и многие пытаются вести революционную борьбу, но власти Земного Союза расправляются с такими революционерами без пощады.

С другой стороны, ERA проводит строгий отбор землян, которые желают попасть на Луну, чтобы вырваться из радиоактивного ада, в который превратилась их планета. Во-первых, все переселенцы должны обладать полезными для своего правительства навыками – тунеядцев никто не будет просто так возить на Луну (если только это не *очень богатые* тунеядцы, конечно). Во-вторых, всех кандидатов в переселенцы проверяют на лояльность новому земному правительству, отсеивая политически неблагонадёжных. Проще всего пройти отборочную комиссию, высказав желание служить в вооружённых силах Земного Союза – в таких добровольцах у земного правительства всегда есть нужда. С другой стороны, жёсткий отбор кандидатов в переселенцы и жёсткий порядок на самой Луне снижают уровень преступности почти до нуля – переспектива быть депортированным обратно на Землю отбивает желание нарушать закон у очень многих.

На Луне находятся многочисленные космические верфи и штаб Соединённого Флота Земли (UEF), для которого эти верфи производят корабли. Существенной проблемой для этого флота является то, что зачастую рядом друг с другом должны служить люди, чьи родные страны на Земле ещё двадцать лет назад воевали между собой, и многие потеряли на этой войне своих близких и не забыли старых обид. Даже когда встречаются два человека родом из одной страны, они могут возненавидеть друг друга из-за разногласий во взглядах на земную политику и историю (с жителями бывшего СССР это случается очень часто). Поэтому командование Соединённого Флота создало так называемую политическую службу, в которую входят офицеры, призванные разъяснять военнослужащим «политику партии и правительства» и предотвращать внутренние конфликты (иногда – наказывая виновников).

Важнейшие личности Земли и Луны:

Михаэль Трайбер, председатель Союза Возрождения Земли. Его полномочия как государственного деятеля невелики, но он фактически является главнокомандующим вооружёнными силами Земного Союза. Он действительно имеет соответсвующий опыт: во время Третьей Мировой войны он носил генеральское звание в армии ФРГ, и на этой войне он потерял всех родных, а у него самого развилась лучевая болезнь. Пламенный оратор и яростный ненавистник лунаров и марсиан, для которого «Марс должен быть нашим!» – то же самое, что для Катона Старшего фраза «Карфаген должен быть разрушен». Является открытым последователем культа Ареса – одного из Древних Богов – и называет Солнечную войну не иначе как «крестовым походом на Марс».

Алексей Захарович Прохоров, диссидент и философ. До Третьей Мировой войны он был известным советским диссидентом (по его словам, в поражении СССР была и его заслуга) – настолько известным, что при создании Союза Возрождения Земли он получил пост председателя Союза. Однако после возврата Земли к идеям милитаризма он в знак протеста покинул свой пост (по другой версии – его заставили уйти) и сейчас живёт в одном из городов-убежищ США, где пишет книги и публицистические статьи. Последовательный сторонник демократии, гуманизма и антимилитаризма, критикует ERA за превращение в «новый СССР».

Александрина II, императрица Римская. Вдова британского короля, скончавшегося от лучевой болезни, после войны сумела объединить под своей рукой почти всю Европу и провозгласить себя новой императрицей Римской, фактически сосредоточив своих руках и духовную власть, которой раньше обладал Папский престол. (После Мировой войны и возвышения культов Древних Богов влияние традиционных религий рассыпалось). Обожаема большинством своих подданных, руководствуется принципом «у Британии нет постоянных союзников – у Британии есть постоянные интересы». Будучи эспером, могла бы, как говорят, исцелять золотуху прикосновением, подобно средневековым королям – и демонстрирует свои экстрасенсорные способности как знак своей избранности.

Омар Абду-Ссамад, мессия. Информации о прошлом этого человека немного: после Мировой войны он появился как пророк, обладавший способностями эспера и объединявший и мусульман, и христиан и иудеев под знаком веры в Гелиоса. Сам он считается крайне милосердным и больше стремится обращать людей в свою веру миром, всерьёз ожидая, что одного его слова достаточно, чтобы люди пошли за ним, но среди его последователей немало воинственных фанатиков.

Кэтлин МакНолан, «голос Геи». Ирландка по происхождению, является эспером и утверждает, что избрана Геей – одной из Древних Богов – чтобы исцелить раны, нанесённые Земле ядерной войной. Имеет целую армию последователей, почитающей её как живую святую, и в качестве методов использует как помощь пострадавшим от войны, так и экологический терроризм. Вероятно, в силу своей национальности ненавидит императрицу Александрину.

Ртуть, народный мститель. Самый известный и самый неуловимый среди лунных повстанцев (или самая неуловимая – есть информация, что Ртуть – женщина). О нём или о ней неизвестно практически ничего – она чаще всего действует с помощью взлома компьютерных систем, оставаясь анонимной, но даже с учётом этого Ртуть остаётся настолько неуловимой, что лунная полиция подозревает у неё способности эспера. Однако, её товарищи по революционной борьбе не всегда были столь же везучи (хотя выпытать у них какую-либо информацию о Ртути не удавалось), что несколько портит неуловимой революционерке репутацию среди её товарищей.

Георгий Оленев, глава Второго Коминтерна. Бывший офицер Советской Армии, который после поражения своей страны не сложил оружие, а решил разжечь пожар мировой революции. Побывал и повоевал на нескольких континентах, нажил себе много врагов и нашёл немало друзей, и сейчас листовки с воззваниями от его имени читают люди почти всех континентов (в числе талантов Георгия – то, что он свободно владеет парой десятков языков). За ним охотятся власти множества стран мира, его объявило преступником верховное земное правительство, но он остаётся неуловим.

Марс

Четвёртая планета от Солнца является третьей по числу населения в Системе (так часто сокращённо называют Солнечную систему) после Земли и Луны и при этом одной из наименее зависимых от внешней торговли. Марс богат металлами, на нём есть запасы углеводородов (о том, что на Марсе была жизнь, было известно ещё до их обнаружения), на нём ведётся сельское хозяйство. Однако, на Марсе нет близких к нему запасов гелия-3, который марсиане вынуждены импортировать с Меркурия. Красная планета находится в середине процесса терраформирования, и благодаря бомбардировке ледяными астероидами на ней уже есть атмосфера, в которой можно дышать без скафандра (но, как и на Луне, недолго, иначе начнётся кислородное голодание), и которая позволяет жидкой воде течь по поверхности Марса и вести сельское хозяйство. Также на Марсе находится множество руин дочеловеческой цивилизации, представляющих огромный интерес для ксеноархеологов. Со всеми этими богатствами неудивительно, что марсиане решили, что не нуждаются в опеке землян.

Большая часть марсианских колонистов являются потомками выходцев из стран СССР, США (впрочем, русских и американцев как представителей двух ведущих космических держав можно найти на любой планете), Китая и обеих Германий (ГДР и ФРГ) – именно эти государства прежде занимались освоением Красной планеты. Однако, когда гражданская война расколола некогда единую **Марсианскую Народную Республику** на Федерацию и Свободную Республику, по обе стороны новой границы оказались выходцы как из стран Запада, так и стран Востока. Сейчас территории, занимаемые Марсианской Федерацией, расположены большей частью в северном полушарии планеты, а территории Свободной Республики – в южном полушарии.

Лидер **Марсианской Федерации** верит в то, что для выживания в хаосе гражданской войны, а теперь и в межпланетной войне, государству нужен железный порядок. Нужно бороться со вражескими шпионами, нужно без жалости карать преступников, и каждый житель Федерации должен быть готов неустанно трудиться на благо своей страны и бесстрашно сражаться за свою родину – а иначе он тунеядец или дезертир и должен быть наказан самым строгим образом. Ценой такого выживания является ограничение многих гражданских прав и свобод: права на ношение оружия, свободы собраний, свободы прессы и так далее.

Жители **Свободной Марсианской Республики** же утверждают, что они хранят верность идеям марсианской революции, на которых была основана первая марсианская республика, и от которых отошла Федерация: нет никакой разницы, говорят они, между тиранией землян над марсианами и марсиан над марсианами. Свободная Республика сохраняет приверженность идеалам свободы и демократии, хотя и вынуждена быть постоянно готова отражать вторжения с Земли или со стороны «северян» – необходимость следить за возможными вражескими агентами вынуждает республиканские власти время от времени вмешиваться в частную жизнь своих граждан.

Однако, между двумя государствами Марса не было военных действий (если не считать мелких пограничных столкновений) за всё время Солнечной войны. Хотя и Федерация, и Республика считают друг друга врагами, и каждая намерена свергнуть правительство соседа после окончания Солнечной войны,обе стороны понимают, что именно сейчас не могут позволить себе междоусобицы.

До Солнечной войны Марсианская Народная Республика по своей конституции не имела наступательного космического флота – только небольшой флот для защиты от пиратов. Перед началом войны был создан Оборонительный Флот Марса (MVRF – Mars Verteidungsraumflotte), объединивший силы обоих государств планеты. При этом очень немногие корабли Оборонительного Флота несут на себе стратегическое оружие массового поражения – это было сделано для того, чтобы капитаны кораблей родом из одного марсианского государства не смогли использовать такое оружие против другого. Соседство выходцев из разных государств в составе одних и тех же боевых единиц нередко вызывает трения, и для их предотвращения марсиане, как и земляне, создали политическую службу, офицеры которой призваны разъяснять военнослужащим, за что и против кого они сражаются.

Венера

Вторая планета от Солнца была в своё время признана учёными практически непригодной для колонизации: температура на поверхности в 450 °C, атмосферное давление почти в сто раз больше земного, кислотные дожди и грозы – всё это делает колонизацию невозможной, по крайней мере, в обозримом будущем. Однако, Венера сулила богатую пищу для научных исследований, и к концу XX века на её орбите были размещены научные станции, а в 2020х годах были построены первые «плавучие» поселения, плавающие в верхних слоях венерианской атмосферы, как на поверхности воды.

Изначально Венера была планетой учёных, которые с началом Земной войны и потерей связи с Землёй рисковали остаться не у дел и даже, возможно, погибнуть голодной смертью. Однако венерианцы «переориентировали» свою планету: поскольку Венера часто оказывалась на пути кораблей, везущих грузы от Меркурия к другим планетам и обратно, она стала перевалочной базой, где космические корабли могли остановиться для осмотра и обслуживания, а их экипажи – с удовольствием избавиться от лишних денег. Венера сделала основным источником дохода гостей с других планет: в плавучих городах были легализованы азартные игры, лёгкие наркотики и проституция. То ли под влиянием названия планеты (в честь античной богини любви), то ли потому что почти половину населения планеты составляли французы и японцы – народы со специфической репутацией – но Венера ассоциируется у многих в первую очередь именно с «отсеками красных фонарей». Впрочем, Венера выживает не только за счёт инопланетных туристов, но и благодаря развитой химической промышленности и много чего ещё.

Венерианская Республика на официальном уровне не участвует в Солнечной войне, и Республиканский Гвардейский Флот официально занят только обороной планеты и гражданских судов от пиратов и военных кораблей воюющих сторон. От связей с теми, кто сражается на стороне повстанцев, используя оружие и военную технику венерианского производства, республиканское правительство демонстративно открещивается, называя их наёмниками. Многие венерианцы симпатизируют землянам, так как хотели бы снова быть научным центром, снабжающим знаниями всё человечество, а не меккой для секс-туристов. С другой стороны, Венера связана тесными торговыми отношениями с Меркурием, который поддерживает марсиан, хотя и тоже на неофициальном уровне. К тому же многие венерианцы действительно верят в идеалы свободы и считают земное правительство тираническим. К

сожалению, помощь, которую Венера в силах предоставить повстанцам, невелика, потому что население Венеры само по себе не очень велико, а отсутствие официальной поддержки участвующих в войне венерианцев отбивает у иных военнослужащих желание отправляться на войну.

Секрет Полишинеля

У читателей, вероятно, уже возник вопрос: неужели земляне не знают о том, что венерианцы и меркурианцы выступают на стороне марсиан? Безусловно, лидеры ERA прекрасно знают об этом – но делают вид, будто не знают: сложившаяся ситуация устраивает как меркурианцев и венерианцев, так и самих землян. Первых – потому что они могут не вступать в полномасштабную войну против землян, а последних – потому что земляне не без оснований опасаются, что если Меркурий и Венера официально вступят в войну на стороне повстанцев, земляне могут не справиться с объединёнными силами трёх планет. Им ведь до сих пор не удаётся сломить даже один только Марс! Однако, весьма вероятно, что рано или поздно Земля объявит войну другим повстанческим планетам, и они окажутся втянутыми в полномасштабную войну – и персонажам игроков, вероятно, предстоит участвовать в сражениях за Меркурий и Венеру.

Меркурий

Первая планета от Солнца богата ресурсами: как металлами, так и гелием-3 – и была в числе первоочередных целей для колонизации. Чрезвычайная близость к Солнцу, жёсткая радиация и суточный цикл длиной в 176 земных дней серьёзно осложняли задачу колонизаторов, однако и привлекали учёных, желавших исследовать меркурианские условия. Меркурий стал, с одной стороны, крупным поставщиком ресурсов для других планет, а с другой – меккой для учёных, в первую очередь – изучавших физику высоких энергий. Экспортируя сырьё и высокотехнологичную продукцию, он импортирует промышленные изделия (которые меркурианцы сочли более выгодным ввозить извне, чем производить на месте), лёгкие элементы (которых на Меркурии практически нет) и продовольствие (которое на Меркурии выращивать трудно).

Строительство поселений на Меркурии заставило колонистов пускаться на всевозможные ухищрения. Два крупных города были основаны на северном и южном полюсах планеты, и для питания их энергией были построены солнечные батареи на огромной высоты башнях. Несколько шахтёрских поселений находятся под поверхностью планеты, скрытые слоем почвы от солнечной радиации. Одно космическое поселение, служащее главным торговым портом Меркурия, находится в точке Лагранжа, прячась от солнечной радиации в тени планеты. Лишь несколько научных станций на околосолнечной орбите купаются в лучах светила, защищённые толстыми плитами из экранирующих радиацию сплавов. Ещё несколько небольших колоний расположено на вулканоидах – редком поясе астероидов между Солнцем и орбитой Меркурия, названных в честь гипотетической планеты Вулкан.

Условия меркурианских колоний разделили их обитателей на две «расы». Самые низшие – шахтёры и рабочие на подземных заводах – и самые высшие – богатые финансисты, прячущиеся от солнечных лучей в своих поселениях – носят имя «кляров» и отличаются бледной кожей, не знавшей солнечного света. Прослойкой между самыми бедными и самыми богатыми служат энергетики и учёные-физики, носящие имя «моренов» и отличаются почти дочерна загорелой кожей (и иногда имеют мутации, вызванные солнечной радиацией).

Формально эти две «расы» ничем не отличаются с точки зрения своих прав, но зачастую они действительно рассматривают друг друга как представителей другой расы. Хотя всё же в военных столкновениях с землянами или пиратами меркурианцы вспоминают, что они все с одной планеты. Национальный состав населения Меркурия довольно пёстр: заметную долю составляют выходцы из Бразилии, присутствуют потомки израильских и иранских космонавтов. (Многие жители других планет представляют себе меркурианских торговцев то в образе хитрых евреев-ростовщиков, то похожими на восточных купцов из «Тысячи и одной ночи»).

Меркурианскую Конфедерацию можно охарактеризовать как ультракапиталистическое государство: она представляет собой союз крупных корпораций, которым принадлежит вся власть на планете. На официальном уровне Меркурианская Конфедерация не участвует в Солнечной войне, отправляя на помощь марсианам наёмников – хорошо вооружённых и хорошо оплачиваемых наёмников (то есть официально Марс сражается против землян в одиночку). В отличие от марсиан и венерианцев, главы меркурианских корпораций не верят ни в какие идеалы свободы – они просто считают, что возвращение Меркурия под власть землян было бы невыгодным для их бизнеса. Марсиане не без оснований считают меркурианцев ненадёжными союзниками, которые не будут рисковать собой, чтобы помочь им, и которые готовы предать своих союзников в случае опасности – но лучше такой союзник, чем совсем никакого.

«И это – хорошие парни?!»

Читатель, вероятно, дочитав до этого места, мог подумать: неужели за идеалы свободы сражаются выходцы с планеты, специализирующейся на секс-туризме, и корпоративные наёмники? Как можно сочувствовать таким повстанцам?

Действительно, выходцы с повстанческих планет – вовсе не идеализированные борцы за свободу в белых одеждах. Но большой ошибкой было бы на этом основании считать от противного, что земляне на самом деле «хорошие парни», несущие всем порядок, единство и процветание. Как уже говорилось, в мире «Солнечной войны» нет однозначно хороших сторон, и если бы в нём против стереотипной Злой Земной Империи боролись стереотипные же благородные повстанцы – это был бы совсем другой мир.

Важнейшие личности повстанческих планет:

Алонсо Сальдивар, премьер-министр Свободной Марсианской Республики. Старший брат покойного президента Марсианской Народной Республики, Карлоса Сальдивара, до своего ареста – лидер марсианского антивоенного движения. Во время Земной войны находился в тюрьме на Земле, был освобождён после заключения дипломатических отношений между Землёй и Марсом. То, что он был свидетелем ядерной войны, только утвердило его вантимилитаристских воззрениях, однако, в условиях идущей войны Сальдивар прекрасно понимает, что «тот, кто хочет мира, должен готовиться к войне». Искренне надеется на возможность мирного сосуществования Федерации и Свободной Республики.

Герхард Мауэрштейн, президент Марсианской Федерации. Бывший глава МВД Марса при Карлосе Сальдиваре, человек, которого многие обвиняли в «сальдиваровских репрессиях», а теперь называют диктатором. При этом в личной жизни Мауэрштейн абсолютно безупречен: скромный в быту, примерный семьянин, абсолютный бессереберник – у него нет даже никаких вредных привычек. По всей видимости, Мауэрштейн действительно верит в те идеи порядка, которые он воплощает в жизнь.

Ариэль Савуа, «матриарх Венеры». Формально носящая титул верховной жрицы Афродиты и не занимающая никаких государственных постов, эта женщина считается самым влиятельным человеком на Венере. Говорят даже, что на самом деле именно ей принадлежит настоящая власть на планете. Будто бы именно она добилась того, что Венера вступила в Солнечную войну на стороне Марса. Говорят, что она благодаря своим эсперским способностям предвидела грядущую Солнечную войну ещё до окончания Земной войны. Большинство верит, что матриарх Савуа действительно ставит своей целью благополучие венерианцев, и не прислушиваться к её слову считают возможным только безумцы.

Сергей Аркадьевич Кондратьев, глава Центра изучения Венеры. Может считаться духовным лидером оппозиции матриарху Савуа. Выступает за возвращение Венеры к ориентации на научную деятельность, а не на туризм, и за нейтралитет планеты в войне. Является автором идеи «Солнечного союза» – аналога ООН, который объединил бы все планеты Системы. Сотрудничает с научными деятелями других планет, включая землян и Ушедших, хотя выступает с критикой нынешнего земного правительства.

Йозеф Вайсман, глава корпорации «Амальгам». Богатейший человек на Меркурии, основатель и глава корпорации, монополизировавшей добычуи продажу гелия-3. Прежде компаний, занимавшихся добычей термоядерного топлива, было несколько, но Вайсман на протяжении нескольких лет скупил или устранил всех своих конкурентов. Несмотря на то, что он оказывает поддержку марсианским повстанцам, он ведёт торговлю и с землянами. О нём говорят, что он слишком себе на уме, чтобы ему можно было доверять, но слишком могущественен, чтобы с ним стоило ссориться.

Гавриил I, патриарх Церкви Солнца. В прошлом он был известен как Габриэль Родриго Гильермос и был обычным инженером на одной из околосолнечных станций, но, по его словам, после Земной войны на него обратил своё внимание Гелиос, повелев ему основать новую церковь, которая объединит все планеты Солнечной системы. Прихожане этой церкви теперь есть уже почти на каждой планете, хотя проповеди новоявленного «папы» заставляют боссов меркурианских корпораций нервничать, опасаясь, что Гавриил I восстановит их рабочих против своих хозяев. Патриарха несколько раз пытались убить, но всякий раз безуспешно.

Вега Кайль, глава лунного правительства в изгнании. Эта молодая женщина – дочь Зигфрида Кайля, бывшего главы правительства Лунной Конфедерации, ныне осуждённого земным правительством по нескольким статьям обвинения. Она была в числе относительно немногих жителей Луны, кому удалось бежать со своей планеты во время её захвата землянами, и сейчас большинство лунных беженцев нашло пристанище на Марсе, а Вега Кайль, которую часто называют «принцессой Луны», стала одним из символов лунной диаспоры. Несмотря на довольно молодой возраст – Веге нет и сорока лет – мисс Кайль обладает лидерскими и ораторскими талантами и полна решимости отвоевать свою планету обратно, даже если для этого придётся самой подняться на мостик боевого корабля и отправиться на войну.

Пояс

Астероидный пояс был одним из первоочередных объектов для колонизации благодаря запасам тяжёлых металлов, основные залежи которых на планетах находятся глубоко под земной корой, и ледяных астероидов, которые планировалось использовать для терраформирования других планет – в первую очередь Марса и Луны. Вскоре исследователи подтвердили гипотезу, что пояс астероидов образовался из осколков планеты Фаэтон, чья орбита находилась между орбитами Марса и Юпитера, и на астероидах были обнаружены признаки того, что когда-то на Фаэтоне существовала жизнь.

Говоря об истории Пояса, редкий человек не сравнивает его с Диким Западом или с Карибским морем эпохи расцвета пиратства. Богатые ресурсы Пояса вызвали подобие новой «золотой лихорадки», и в Поясе как грибы после дождя росли малые и большие частные фирмы, занимавшиеся разработкой астероидов, но жажда лёгкой наживы привлекла в Пояс и космических пиратов. Ещё в 2020х годах правительства Земли начали втайне выдавать пиратским капитанам каперские патенты, чтобы пираты нападали на корабли противников той страны, которая выдавала патент. После Земной войны же Пояс превратился в пространство, где не существовало абсолютно никаких законов, кроме права сильного. А с началом Солнечной войны противоборствующие стороны снова начали платить пиратам, чтобы те нападали на корабли их соперников.

В Поясе есть огромное множество астероидов, достаточно крупных для того, чтобы на них можно было основать поселения. Ниже перечислены важнейшие из поселений Пояса.
Церера – самый крупный из объектов астероидного пояса, являющийся на самом деле не астероидом, а карликовой планетой. Имеет каменное ядро, покрытое толстым слоем льда, имет очень тонкую, непригодную для дыхания атмосферу из водяного пара, и небольшие запасы жидкой воды под толщей льда. Согласно наиболее распространённой гипотезе, Церера была естественным спутником Фаэтона до его разрушения. На ней находится главная база ISCA – Международного Агентства по Колонизации Космоса – пережившего Земную войну и продолжающего сотрудничество в области терраформирования планет и с Землёй, и с Марсом, несмотря на их войну друг с другом. Церера является также важным торговым портом, куда прибывают корабли старателей Пояса и торговцев с других планет. Обитатели Цереры поддерживают связи и с Ушедшими.
Паллада – второй по массе после Цереры объект Пояса, ныне сильно изрытый в результате добычи полезных ископаемых. На нём находится штаб-квартира добывающей компании «Палласкорп», про которую говорят, что она намерена стать монополистом в области промышленной разработки астероидов и платит космическим пиратам, чтобы те нападали на старателей, которые не соглашаются заключать договоры с «Палласкорпом». Несмотря на её по-акульи агрессивные методы бизнеса, многие находят выгодным вести дела с этой корпорацией.
Нью-Порт-Ройал – самая известная из пиратских баз Пояса и мекка для всевозможных преступников, беглецов от закона и искателей приключений. При этом остров открыт для путешественников извне – до тех пор, пока они не угрожают безопасности пиратской вольницы, и никто не гарантирует им безопасность от местных обитателей. В Нью-Порт-Ройале действует крупнейший «чёрный рынок», где всплывает большая часть товаров, награбленных пиратами Пояса, есть рынок рабов, есть специалисты, за большие деньги готовые добыть для

клиента интересующую его информацию, и есть широкий выбор развлечений: от женщин, наркотиков и азартных игр до экзотики вроде гладиаторских боёв насмерть. И ещё здесь можно нанять себе отряд наёмников или поискать капитана, которому можно предложить корсарский патент своей страны.
Око – главная база Ушедших в поясе астероидов. Отсюда Ушедшие ведут торговлю с жителями внутренних планет, и отсюда они отправляют экспедиции для изучения Пояса. Что именно они пытаются найти, кроме следов древних обитателей Фаэтона – неизвестно: Ушедшие не любят незваных гостей на Оке, и их база очень хорошо защищена от нежелательных вторжений.
Помимо этих поселений существует и множество других: в Поясе можно найти отряды наёмников, пиратские банды, преступные кланы, религиозные секты и мирных старателей, добывающих металлы из астероидов. По пестроте национального состава колонистов Пояс уступает разве что Луне, и в нём можно найти потомков даже каких-нибудь пакистанских или аргентинских космонавтов.

Юпитер и Луны

До того, как первые из Ушедших за несколько лет до Земной войны обосновались на Титане, колонии на спутниках Юпитера были самыми удалёнными от Земли человеческими поселениями в Системе. Изначально они были созданы как научные станции, призванные исследовать условия на Юпитере и его спутниках, а военные на этих станциях должны были следить за соседями из противоборствующего блока. Но после начала Земной войны сообщение с Землёй прервалось, и в исследованиях учёных больше не было нужды, и поэтому управление колониями на Лунах (как часто называют спутники Юпитера) взяли на себя военные. Они не стали принимать участия в войне земных держав, вместо этого объявив о своей независимости от Земли. Юпитерианцы поддерживали торговые связи с обитателями Пояса (на лунах Юпитера немного металлов, но юпитерианцы продают жителям Пояса лёгкие элементы, включая добываемый из атмосферы Юпитера гелий-3) – и, видимо, переняли привычки космических пиратов астероидного пояса. В Солнечной войне юпитерианцы участвуют как наёмники, предлагающие свои услуги и землянам, и марсианам. Юпитерианских наёмников вместе с корсарами Пояса, не различая тех и других, стали называть «Мародёрами» за их готовность поживиться на чужой войне, а они стали носить это имя с гордостью.

У Юпитера более 60 спутников, но большинство из них является захваченными притяжением Юпитера астероидами, и размеры ¾ из них не превышают 10 км. Важнейшие поселения основаны на двух крупнейших спутниках Юпитера: Ганимеде и Каллисто.
Ганимед – крупнейший спутник Юпитера и самый крупный спутник в Системе, по размерам больше Меркурия. Состоит из примерно равного количества льда и силикатных пород, имеет собственную атмосферу, содержащую кислород, и единственный из всех спутников в Системе имеет магнитное поле. Благодаря усилиям терраформеров, на поверхности Ганимеда уже теоретически можно дышать без кислородной маски, но недолго: как из-за разреженной атмосферы, так и из-за очень низкой температуры воздуха. Ганимед был колонизирован странами Восточного блока: в первую очередь СССР и Китаем – и сейчас претендует на то, чтобы стать столицей всех юпитерианских колоний.
Каллисто – второй по величине спутник Юпитера и третий – в Системе после Ганимеда и Титана. Каллисто постоянно повёрнута одной и той же стороной к Юпитеру (как и большинство известных спутников к своим планетам, не исключая и уже упомянутый Ганимед), и её

обратная сторона отличается огромным количеством метеоритных кратеров. Как и Ганимед, Каллисто состоит преимущественно изо льда и силикатных пород, но не имеет магнитного поля. Благодаря усилиям терраформеров тоже имеет тонкую искусственную атмосферу. Колонизирован потомками выходцев из стран Запада, в первую очередь США, которые с началом Земной войны объявили о своей независимости, «как когда-то Соединённые Штаты провозгласили свою независимость от Британской империи». Каллистяне противостоят ганимедцам в их попытках стать столицей Лун, но не для того, чтобы ею стала Каллисто – каллистяне не хотят, чтобы над Юпитером была единая власть как таковая. На самом спутнике власть делят между собой несколько фракций, сражающихся друг с другом.

Два ближих крупных спутника Юпитера: Европа и Ио – находятся внутри радиационного пояса газового гиганта и подвергаются собственному радиационному излучению Юпитера. До провозглашения юпитерианцами своей независимости внутренние спутники привлекали внимание учёных-исследователей, но после Земной войны туда стали ссылать преступников и захваченных в пиратских набегах пленников, заставляя их работать в условиях испускаемой Юпитером радиации. Впрочем, среди обитателей Внутренних Лун до сих пор немало учёных, но жители Внешних Лун часто не различают учёных и рабочих, называя всех их презрительными словами вроде «мутанты» или «морлоки».
Орбита **Европы** проходит через радиационный пояс Юпитера, и уровень радиации на поверхности таков, что человек может получить смертельную дозу облучения примерно за одни сутки. Поэтому колонии на Европе находятся не на поверхности, а под поверхностью планеты, почти целиком состоящей из воды: её поверхность представляет собой многокилометровый слой льда, под которым находится жидкий океан. Высокий уровень радиации защищает жителей Европы от нападений извне, но и затрудняет их контакты с внешним миром. Поселения под ледяной поверхностью Европы, основанные как научно-исследовательские станции, сейчас выживают за счёт продажи другим спутникам пищи, выращиваемой в гидропонных садах: если чего-то на Европе в избытке, так это воды.
Ио – ближайший к Юпитеру из четырёх его крупнейших спутников и самый тектонически активный спутник в Системе: на нём находятся несколько сотен действующих вулканов. Вместе жёсткое излучение Юпитера и вулканическая активность Ио серьёзно затрудняли колонизацию, но Ио является главным на Лунах источником минеральных ресурсов: на Ганимеде и Каллисто они в основном залегают глубоко под многокилометровым слоем льда. Значительная часть жителей спутника предпочитает постоянно жить в орбитальных поселениях, спускаясь на поверхность только «по служебной необходимости», а строения на Ио должны быть возведены с учётом геологической активности. С другой стороны, тектоническая активность Ио питает расположенные на спутнике геотермальные электростанции, снабжая энергией горнодобывающие предприятия.
Также в верхних слоях плотной юпитерианской атмосферы находится несколько газодобывающих станций, благодаря которым жители Лун получают, помимо других лёгких элементов, столь ценный гелий-3.

Важнейшие личности Пояса и Лун:
Иван Фёдорович Данилевский, главком Ганимедианской Республики. В прошлом генерал Советской Армии, командовавший размещёнными на Ганимеде солдатами, после Земной войны ставший фактическим диктатором Ганимеда. Намерен объединить все Луны под

властью единого правительства, но вынужден быть осторожным и остерегается вступать в полномасштабную войну с каллистянами. В Солнечной войне выступает на стороне марсиан, но внимательно следит за ними, подозревая их в имперских амбициях. Остаётся верен идеям коммунизма и именно поэтому отказывается признавать власть землян над Юпитером.

Генри Хайленд, генерал наёмников. Этот человек командует одной из самых сильных наёмных армий в Системе и при этом считается одним из самых беспринципных наёмников: он меняет стороны, за которые он воюет, как перчатки. Есть лишь две вещи, за которые он будет сражаться всегда: за свою родную Каллисто в случае нападения ганимедян и за Луны в целом в случае нападения любого внешнего врага.

Джон Такахаси, промышленник-газодобытчик. Обитатели Лун отнюдь не славятся добротой и милосердным, но мистер Такахаси считается жестоким даже среди них. Он владеет газодобывающими станциями Юпитера, поставляющими Лунам гелий-3, и не только экономит на технике безопасности в условиях высокого радиационного фона, но и, когда возможно, использует труд рабов, привозимых с невольничьих рынков Пояса. Очень многие люди желают его смерти, но Такахаси достаточно богат, чтобы содержать собственную наёмную армию, а гелий-3, поставляемый им, достаточно ценен, чтобы с Такахаси приходилось считаться.

Шен Гуовэй, руководитель научных станций Европы. Известный учёный, активно интересующийся жизнью за пределами её планеты, но никогда не покидающий её лично и общающийся с внешним миром через посредников. Слишком много людей относятся к нему подозрительно: другие жители Лун – из-за связей Гуовэя с землянами и Ушедшими, а лично Джон Такахаси – из-за предложений Гуовэя заменить как можно больше людей-рабочих на Внутренних Лунах роботами, защищёнными от радиации Юпитера. (Такахаси считает, что использовать живых людей будет для него выгоднее, и ему совершенно не нужно, чтобы его рабочие попытались бастовать).

Сита Рандхава, начальник Отделения терраформинга ISCA. Одна из самых известных людей в своей организации, активно сотрудничающая со всеми воюющими сторонами Солнечной войны, продолжая заниматься своей основной деятельностью – терраформингом. При этом пользуется всеобщим доверием: почти никто не подозревает её в работе на одну из сторон. Является последовательницей Геи и придаёт своей деятельности как терраформера практически религиозное значение.

Джейсон Найт, главный маршал Пояса. Выходец из США, возглавляет так называемых «Астероидных рейнджеров» (или «Астерейнджеров»): людей, защищающих мирных старателей Пояса от пиратов, от наёмников «Палласкорпа» и от солдат воюющих сторон. Главная база «Астерейнджеров» находится на Церере. Джейсон известен суровым нравом и крайним предубеждением против всех участвующих в Солнечной войне сторон, ни от одной из которых он не ожидает ничего хорошего.

Трансъюпитерианские планеты

Планеты за орбитой Юпитера не были колонизированы до тех пор, пока незадолго до Земной войны несколько крупных учёных, предвидя грядущую войну, не покинули Землю, после долгого полёта обосновавшись на Титане, спутнике Сатурна. Бегство учёных получило название Исхода, а сами учёные и их потомки стали называться Ушедшими. За прошедшие со дня Исхода двадцать с лишним лет беглецы с Земли расселились по всем планетам за орбитой Юпитера и принялись строить на них свою технократическую утопию, основанную на идеалах разума и научного прогресса (или даже несколько разных утопий на различных планетах). Число Ушедших невелико, вдобавок, они рассеяны по множеству планет, что уменьшает плотность населения каждой отдельной планеты (впрочем, некоторые из Ушедших считают то, что рядом с ними находится мало людей, не недостатком, а преимуществом). Но «безумные учёные» восполняют недостаток рабочих рук широким использованием роботов, а низкий естественный прирост населения (многие из Ушедших слишком заняты наукой, чтобы тратить время на детей) пытаются скомпенсировать клонированием.

За первым Исходом последовал и второй, когда перед началом Солнечной войны вторая волна людей, предвидевших новую войну, попросили убежища у обитателей внешних планет. Хотя ядро Ушедших составляют «представители технической интеллигенции», среди них есть и несколько богатых финансистов, когда-то профинансировавших Исход и последовавших за учёными вместе со своими семьями. Однако потом большинство из них обнаружило, что их богатства, значительную часть которых пришлось оставить на Земле, в технократическом обществе Ушедших ничего не стоят, а учёные зачастую смотрят на «денежные мешки» свысока. Ушедшие, разумеется, нуждаются и в военных для защиты их кораблей от пиратов и солдат враждующих армий, но эту роль выполняют в основном клоны-солдаты и боевые роботы. Хотя есть и учёные, сами разрабатывающие оружие и сами тестирующие его в бою, и есть некоторое количество наёмников, привлечённых Ушедшими к себе на службу.

Значительная часть Ушедших предпочла бы как можно меньше контактировать со «внутренниками», то есть жителям внутренних планет. Однако на планетах Ушедших трудно добывать минеральные ресурсы, которые часто залегают глубоко под толщей льда, и потому многие из Ушедших вынуждены вести торговлю с жителями других планет. В обмен на металлы они продают «внутренникам» лёгкие элементы, которых на трансъюпитерианских планетах в достатке, продукты высокотехнологичного производства (в конце концов, ядро Ушедших составляли именно учёные) и гелий-3, добываемый в атмосфере газовых гигантов. Из всех «внутренников» Ушедшие сохраняют наиболее тесные связи с ISCA, видя в них родственные души.

Ушедшие разделены на несколько фракций, каждая из которых в наибольшей степени представлена в тех или иных поселениях.

Титан, крупнейший спутник **Сатурна**, был первой колонией Ушедших и до сих остаётся крупнейшим их поселением. Единственный из всех спутников в Системе, обладающий естественной плотной атмосферой – более плотной, чем на Земле – и до терраформирования планет он был единственным кроме Земли телом в Системе, на поверхности которого существовали жидкие «водоёмы» – но не из воды, а из жидкого азота. Имеет запасы метана, используемого колонистами как топливо. Власть на Титане и других колониях на спутниках

Сатурна удерживает фракция **«Милитантов»**, которые из-за тесного знакомства с юпитерианцами убеждены, что жителям всех внутренних планет не следует доверять, и общение с ними должно быть подкреплено военной мощью. Милитанты являются самыми возинственными из Ушедших, и многие из их собратьев начали переселяться на другие планеты именно для того, чтобы быть подальше от этих людей.
На спутниках **Урана** и **Нептуна** расположено несколько небольших поселений и всего три относительно крупных: на Тритоне, крупнейшем спутнике Нептуна, и Обероне и Титании, спутниках Урана. Здесь наибольшим влиянием пользуется фракция **«Странников»** – наиболее умеренных среди своих собратьев, ведущих активную торговлю с жителями внутренних планет и оддерживающих постоянные контакты с Ушедшими на Титане и Плутоне. Некоторые из Странников искренне сочувствуют «внутренникам», ввязавшимся в очередную кровопролитную войну, и пытаются принимать участие в их жизни. В распоряжении Странников находится большое число космических кораблей, и для некоторых из них эти корабли являются главным и единственным домом.
На **Плутоне** и нескольких других объектах пояса Койпера обосновалась немногочисленная группа Ушедших, которую называют **«Отшельниками»**. Она включает в себя частично тех из Ушедших, которые не выносят общества даже своих собратьев, а частью тех, кто считает, что Солнечную систему не ждёт ничего хорошего в будущем, и намерен перебраться ещё дальше. Обитатели Плутона действительно заняты проектами, которые позволили бы им покинуть пределы Системы – навсегда.
Эти планеты находятся так далеко друг от друга, что перелёты между ними могли бы занимать месяцы или даже годы. Однако Ушедшие владеют технологией, неизвестной другим обитателям Системы (они ведь не зря пользуются репутацией «безумных гениев») – технологией телепортации. С её помощью корабли Ушедших могут путешествовать между планетами намного быстрее, чем корабли, построенные на внутренних планетах, а Отшельники надеются с помощью этой технологии научиться путешествовать и между звёздами.

В целом многие Ушедшие убеждены в том, что за ними будущее человеческой расы: что они, будучи самыми разумными из людей, должны помочь жителям внутренних планет и остановить идущую войну, или что они, когда война закончится (или когда воюющие стороны уничтожат друг друга), должны построить на руинах цивилизации свой «Город Солнца», или что они построят свою утопию где-нибудь в другой звёздной системе, если эта обречена. К сожалению для Ушедших, у них есть слишком много вариантов светлого будущего, которое они должны построить, чтобы они могли сконцентрироваться на каком-либо одном проекте.

Важнейшие личности среди Ушедших:
Мозес Кларк, лидер Первого Исхода. Историк и философ, предвидевший Земную войну и организовавший первый Исход. Затем он предсказал начало Солнечной войны, а сейчас он говорит, что кто бы ни победил в текущей войне, победителю придётся установить порядок в Системе, и Ушедшие должны быть готовы сотрудничать с победителем. Мозес никогда не делал слишком точных прогнозов, но почти никогда не ошибался в предсказании общих тенденций. В настоящий момент живёт на Тритоне.
Ансельм Розенберг, финансист. Один из «денежных мешков», когда-то профинансировавших Исход, а затем обнаруживших, что их влияние осталось на Земле. Желая сохранить его,

Розенберг занялся организацией торговли между Ушедшими и «внутренниками». Если Ушедшие строят на внешних планетах технократическую утопию, то Розенберг видит идеальное общество капиталистическим и либертарианским.

Пауль Гюйгенс, генетик. В значительной степени именно благодаря ему Ушедшие имеют армию клонов в качестве солдат и рабочих. При этом Гюйгенс носится с полубредовыми, по мнению довольно многих, идеями создания новой человеческой расы и ради науки готов преступить любые моральные и этические нормы. Несмотря на его немалые заслуги перед Ушедшими, многие считают его опасным безумцем. Живёт на Титане.

Николай Юрьевич Гроссман, лидер Второго Исхода. Бывший советский учёный-астроном, сохранивший верность коммунистическим убеждениям даже после поражения СССР в Земной войне и потому при первой же возможности бежавший со своей планеты (он успел сделать это до того, как Луна оказалась захвачена землянами). Он принадлежит к том из Ушедших, кто воспринимает Исход как временную меру и надеется, что однажды жители внешних и внутренних планет снова воссоединятся и начнут совместный путь в лучшее будущее – разумеется, коммунистическое. Сейчас проживает на Титании, спутнике Урана.

Франциско Пато, космический бродяга. Отнюдь не самый влиятельный среди Ушедших, но один из самых известных: он побывал буквально на каждой планете Системы и получил прозвище «современного Синбада». Прежде он был «джентльменом удачи» родом из Пояса и поступил на службу к Ушедшим исключительно из любопытства. Является одним из немногих людей, кроме Ушедших, кто досконально знает принципы устройства и работы их телепортационных двигателей, причём изучил их сам, опять-таки из любопытства. Надеется, что обитателям Плутона удастся построить межзвёздный корабль, чтобы самому возглавить экспедицию к другим звёздам.

Иона Кроуфорд, ксеноархеолог. Из всех Ушедших она, вероятно, больше всего времени проводит в Поясе, используя станцию Око как свою базу. Там она занимается и торговлей с обитателями Пояса и поддерживанией связей между Ушедшими и Церерой, но её основная сфера интересов – это ксеноархеология: Иона Кроуфорд пытается проникнуть в тайны прошлого планеты Фаэтон. Говорят, что она знает о Фаэтоне гораздо больше, чем готова рассказать чужакам...

(Примечание: среди Ушедших действительно заметную долю составляют евреи, что даёт обитателям внутренних планет повод как для шуток, так и для конспирологических подозрений).

Быт 2070х годов

Жизнь в мире после ядерной войны мало похожа на ту, к которой привыкли наши современники. В первую очередь, люди на внеземных колониях живут в герметичных поселениях из металла, пластика и стекла, и не выходят наружу без защитных скафандров. Космические колонисты видели леса, реки и живую природу вообще только на картинках, и окажись они в зелёном лесу на самом деле, они бы не знали, как выживать в этой незнакомой среде: одни из них не знали бы, что это за зелёные штуки, и как вообще можно дышать воздухом, не пропущенным через фильтр, а другие могли бы попытаться погладить хищного зверя или попробовать на вкус что-нибудь ядовитое. Впрочем, то же самое справедливо и для большинства землян, которые живут в подземных городах-убежищах, и для которых поверхность – это не свежий воздух и зелёные леса, а опасная радиация и мутанты. Зелёные растения люди послевоенного мира видят в основном на гидропонных фермах или в виде искусственных насаждений, а домашних животных держат только редкие чудаки: домашние питомцы не всегда хорошо переносят межпланетные путешествия, и их содержание в колониях и городах-убежищах регламентировано множеством правил.

Условия жизни в космических колониях накладывают отпечаток на очень многие аспекты быта колонистов, и ниже перечислены наиболее характерные отличия от привычного нам быта.

Архитектура. Внеземные поселения отличаются крайне плотной и компактной застройкой, причём повсюду через определённые промежутки установлены герметичные ворота, обычно открытые, но готовые закрыться в случае разгерметизации одного из "отсеков". Низкая гравитация на всех планетах, кроме Земли, позволяет колонистам строить высотные здания, которые на Земле рухнули бы под собственным весом. Дабы не угнетать колонистов стерильной белизной, интерьер космических колоний оживляют декоративные растения, цветные узоры или пиктограммы, а в некоторых местах стены расписаны целыми картинами, нарисованными профессиональными художниками, или граффити, оставленными уличными хулиганами.

Кстати, на космических колониях слова «платить за воздух» не являются каламбуром: в счёта за оплату коммунальных услуг входит и плата за пользование вентиляционной системой – ведь поддержание её в рабочем состоянии тоже стоит денег.

Искусственная гравитация

Особое внимание следует обратить на то, что в мире «Солнечной войны» нет каких-либо «генераторов гравитации». На космических станциях искусственная гравитация создаётся вращением, а на космических кораблях гравитация есть только во время движения и в этом случае она направлена в «пол» корабля. Поэтому космические корабли внешне похожи на ракеты или иногда на «летающие тарелки»: они имеют сигарообразную, коническую или дисковидную форму, а их двигатели находятся в нижней части корабля и при работе направляют корабль «вверх».

Одежда. Требования техники безопасности предписывают, чтобы колонисты постоянно носили защитные костюмы на случай разгерметизации отсека. Хотя реальные случаи разгерметизации бывают нечасто, обычная одежда космических колонистов действительно представляет собой

полностью закрытый комбинезон, защищающий своего владельца от декомпрессии и снабжённый кислородной маской. Внешний облик комбинезонов, которые колонисты называют «сьютами», бывает различным: есть сьюты, обтягивающие носителя, как вторая кожа, а есть скафандры нарочито архаичного вида с гофрированными сочленениями на месте суставов или начищенными медными деталями. Многие сьюты для мужчин и для женщин практически не отличаются друг от друга, но есть фасоны с короткими или длинными юбками поверх штанов комбинезона, есть фасоны, подчёркивающие грудь, есть даже фасоны с корсетом. Сьюты обычно носят поверх кальсон и майки или водолазки, но некоторые фасоны надеваются на нижнее бельё и снабжены прозрачными вставками, приоткрывающими участки кожи носителя (некоторые специально делают на этом месте татуировки). Кислородные маски и шлемы тоже бывают разные: бывают похожие на противогаз маски, и бывают шлемы с прозрачными лицевыми щитками, а бывают и полностью прозрачные круглые «пузыри». Однако они не позволяют большинству космических колонистов носить длинные распущенные волосы или бороды, поэтому люди 2070х годов либо гладко бреются, либо носят аккуратно подстриженные бороды, а волосы либо коротко стригут, либо укладывают в такие причёски, которые умещаются под шлем.

Военная форма также изменилась: место кителей заняли бронированные защитные скафандры, служащие повседневной формой для всех военнослужащих и предохраняющие как от декомпрессии, так и от пуль и осколков снарядов. Знаки различия изображаются на броневых пластинах, а парадная форма представляет собой внушительно выглядящие, яркие и богато украшенные бронескафандры, которым бронированные пластины только добавляют внушительности.

Питание. Животноводство на внеземных колониях существует, но связано с рядом сложностей (в первую очередь животных необходимо было перевезти с Земли на колонии), поэтому мяса в рационе космических колонистов немного. Чуть больше молока и яиц, а также рыбы, которую колонисты выращивают в искусственных водоёмах, но тоже меньше, чем в рационе наших современников. Зато колонисты едят много растительной пищи, особенно овощей и фруктов: растения на фермах заодно снабжают колонии и кислородом (хотя в выработке кислорода основная доля всё-таки приходится на искусственные кислородные генераторы). «Бюджетной пищей» являются выращиваемые на гидропонных фермах водоросли: их едят в сыром или приготовленном виде, из них делают пиво и водку, из них же пекут хлеб.

Стоит заметить, что при выращивании и хранении пищи колонисты используют много искусственных химикатов: удобрений, консервантов и так далее. «Естественное», «экологически чистое» питание является увлечением лишь богатых людей.

Транспорт. Личный автотранспорт практически не существует на внеземных колониях по целому ряду причин – внутри внеземных городов нет даже дорог, по которым могли бы ездить автомобили. На короткие расстояния колонисты передвигаются с помощью движущихся тротуаров, многочисленных эскалаторов и лифтов, а на длинные – с помощью метро, которое бывает также «вертикальным»: в самых высоких небоскрёбах космических колоний, более высоких, чем могли бы быть здания на Земле, существуют линии «вертикального метро», являющегося системой большегрузных скоростных лифтов. Некоторые обитатели космических поселений, особенно среди молодёжи, используют велосипеды, роликовые коньки и тому

подобные средства передвижения – на многих улицах космических поселений для таких людей выделены специальные полосы. В качестве таксистов на космических колониях служат вело- и моторикши.

Для передвижения по поверхности планет используются гусеничные, колёсные и шагающие «планетоходы», но их редко можно увидеть в частных руках: большинству колонистов они просто не нужны, кроме тех людей, кому по долгу службы надо много ездить по поверхности планет (а также гонщиков на планетоходах). Для перевозки пассажиров между разными поселениями одной и той же планеты часто используются поезда, на большие расстояния – ракетопланы.

В космических поселениях и на больших космических кораблях есть свой способ передвижения в условиях невесомости – так называемые движущиеся поручни. Они представляют собой движущуюся ленту со множеством рукояток, за которые человек может ухватиться и позволить ленте нести себя вперёд.

Информационные технологии. Единой информационной сети, которая объединяла бы все планеты Системы, не существует: радиосвязь между планетами в реальном времени невозможна, поскольку радиосигнал распространяется «всего лишь» со скоростью света, и задержка сигнала на межпланетных расстояниях составляла бы от нескольких минут до нескольких часов. Более того, поскольку в Солнечной системе идёт война, правительства воюющих государств принимают меры, чтобы вражеские агенты не могли проникать в их информационные сети, и то же самое делали государства Земли во время «Холодной войны». Каждый пользователь информационной сети на любой из планет имеет учётную запись, основанную на его паспортных данных и позволяющую компетентным органам отслеживать действия пользователя в сети. Войти в информационную сеть государства, не являясь его гражданином, простому человеку невозможно (хотя возможно для опытного хакера). «Гости» государства могут, обратившись в соответствующие службы, временно получить учётную запись с ограниченными правами (и тоже позволяющую компетентным органам отслеживать совершённые пользователем действия).

Поскольку космические колонисты живут среди металлических стен, которые экранируют радиоволны, для связи внутри своих поселений они используют системы радиоприёмников, размещённых внутри отсеков колоний и соединённых друг с другом сетью кабелей. Эти устройства принимают радиосигналы внутри отсека и перенаправляют их по проводам дальше. Аналог сотового телефона в 2070х годах называется «интерком», то есть устройство внутренней связи, и служит также средством входа во внутреннюю информационную сеть колоний.

Деньги. На своих родных планетах колонисты используют безналичный расчёт для большинства финансовых операций. Однако на чужих планетах путешественники вынуждены пользоваться наличными, которые в целом не изменились с докосмических времён. Очень часто межпланетные торговцы расплачиваются драгоценными металами, как это делали купцы много столетий назад, и плата золотыми и серебряными монетами особенно распространена в Поясе и на Лунах. Возвращение золотых монет возродило профессию менял, которые определяют ценность монет или слитков, взвешивая их и проверяя чистоту металла.

А ещё?

Полное описание всех аспектов жизни людей после Земной войны заняло бы слишком много места и, вероятно, было бы не слишком интересным для чтения. Можно считать, что в других аспектах жизни мир «Солнечной войны» похож на привычный нам мир – разумеется, с поправкой на идущую войну. Игроки и ведущий могут вводить в мир свои элементы, которые покажутся им интересными и вписывающимися в общую картину.

Эсперы

Уже более полувека сверхъестественное является для людей привычным. Люди знают, что экстрасенсы существуют и живут среди них, знают, что до них в Солнечной системе существовала другая развитая цивилизация, и знают о существовании культов Древних Богов, которые якобы дают своим последователям силу – но в целом эти знания не оказывают особенного влияния на их жизнь.

Обладатели экстрасенсорных способностей, или эсперы, давно вошли в жизнь людей. Хотя способности эспера могут передаваться от родителей к ребёнку, или их теоретически можно развить в себе с помощью долгих упражнений разума и духа, механизм появления у человека экстрасенсорных способностей в целом остаётся непонятным, и считается, что дар эспера достаётся человеку по большей части случайно.

Правила и законы, регламентирующие жизнь эсперов, разнятся от планеты к планете. На **Венере**, **Меркурии** и **Церере** – крупнейшем объекте Пояса – дело ограничивается обязательной регистрацией эсперов: скрывать наличие у себя способностей эспера – преступление. На **Марсе** и **Земле** (вместе с Луной) эсперы подчинены наибольшему количеству правил: монополия на обучение эсперов принадлежит государству, и обучение эсперов частными лицами жёстко пресекается. Все дети проходят проверку на наличие эсперского потенциала, и для его обладателей (называемых «эспотами») существуют спецшколы-интернаты. За исключеним Свободной Республики, на Земле и Марсе все эсперы являются военнообязанными, и отказаться от воинской повинности они могут только после прохождения операции, подавляющей их эсперские способности. В анархическом обществе **Пояса** и **Лун** от эсперов не требуют соблюдения каких-либо особенных правил, но также никто не гарантирует им, что их не пристрелят за их способности. Исключением является **Ганимед**, где эсперы подчиняются примерно столь же жёстким правилам, что и на Земле. Среди **Ушедших** эсперы не подвергаются никакому поражению в правах, и сами обычно не скрывают своих способностей – они считаются совершенно обычными людьми.

Довольно многие эсперы живут со своими способностями, не используя их постоянно, и занимаясь работами, не имеющими отношения к их способностям. Однако есть несколько сфер деятельности, в которых эсперы чаще находят себя:

- **Шоу-бизнес:** немало эсперов зарабатывает себе на жизнь, демонстрируя свои способности перед публикой – хотя, разумеется, в мире «Солнечной войны» людей гораздо сложнее удивить или поразить демонстрацией экстрасенсорных способностей, чем наших современников. Помимо иллюзионистов и фокусников в шоу-бизнесе есть и люди, обладающие навыком так называемого «телепатического пения», воздействующие на аудиторию как силой своего голоса, так и силой своего разума.
- **Медицина и психотерапия:** разумеется, многие эсперы, обладающие способностью к целительству, используют свои силы, чтобы лечить людей (и зарабатывать на этом деньги). Также существуют телепаты с психологическим образованием, использующие свои способности, чтобы проникать в разум пациента и находить причину его психологических проблем.
- **Расследования:** многие эсперы, способности которых позволяют им получать информацию, находят себя в полиции или на поприще частных детективов, используя свои способности для расследования преступлений.

- **Экстренные службы:** некоторые телекинетики, способноые силой разума поднимать большие грузы или умеющие проводить достаточно тонкие манипуляции, находят себя в службах спасения: они с помощью телекинеза открывают заклинившие двери, расчищают завалы или обезвреживают бомбы, не приближаясь к ним сами.
- **Разведка:** спецслужбы всех государств Системы активно используют ясновидцев, способных добывать секретную информацию, и телепатов, которые могут телепатически передавать секретные сообщения, выуживать информацию из памяти людей и подчинять врагов своей воле, превращая их в своих союзников.
- **Армия:** вооружённые силы всех планет используют эсперов на множестве разных ролей – в качестве полевых медиков, военных разведчиков, боевых эсперов, телепатов-связистов и так далее.

Примечание: не все люди, зарабатывающие себе на жизнь способностями экстрасенса, действительно обладают ими, а не являются шарлатанами. Выдавать себя за экстрасенса для обмана клиентов и зарабатывания денег – преступление, эквивалентное, как минимум, недобросовестной рекламе, а если шарлатан обещал своим клиентам исцеление с помощью якобы имеющихся у него сверхъестественных сил, то его может ждать и значительно более суровое наказание. Разумеется, в полиции, экстренных службах, армии или разведке выдавать себя за эспера сколько-либо долго невозможно.

Древние Боги

«Кидонийский инцидент» 2012 года, как верят многие, пробудил от долгого сна некие могущественные астральные сущности, получившие имя Древних Богов. Поначалу они не проявляли себя, но в годы, предшествовавшие Земной войне, появлялось всё больше и больше людей, утверждавших, что с ними говорили некие неведомые прежде боги. Разумеется, поначалу новоявленных пророков считали всего лишь сумасшедшими, но постепенно культы так называемых Древних Богов собирали всё больше и больше последователей. После Земной войны, когда пошатнулись церковные организации по всему миру, культы Древних Богов, многие жрецы которых были эсперами и таким образом могли «творить чудеса», заменили собой традиционные религии, вобрав в себя их последователей. Хотя до сих пор немало людей, которые отказываются верить в существование каких-то неведомых богов или которые просто отмахиваются от слов новоявленных пророков.

Истинные имена и обличья Древних Богов неизвестны, и их называют именами богов греко-римского пантеона, связанными с планетами Солнечной системы. Хотя в действительности они не полностью соответствуют описаниям античных богов, известным по греко-римской мифологии.

Гелиос (Солнце) – его культ является одним из самых распространённых в Системе и вобрал в себя значительную часть бывших последователей христианства, ислама и иудаизма, соединив в себе эти религии. Почитание солнечного бога-отца в целом больше всего похоже на христианство, а пророки Гелиоса не скрывают, что намерены основать новую церковь, которая должна стать столь же могущественной, как когда-то была католическая. Большинство гелианцев, то есть последователей Гелиоса, почитает как высшего духовного авторитета патриарха Гавриила I, чья резиденция находится на околосолнечной орбите. Вероятно, отчасти из-за близости главного центра гелианства к солнцу, а отчасти, из-за того, что многие

последователи новой веры на Земли происходят из радиоактивных районов, гелианцы не делают разницы между прихожанами-мутантами и прихожанами без мутаций.
Гея (Земля) – если культ Гелиоса вобрал в себя последователей авраамических религий, то к почитанию богини-матери обратилось большинство бывших неоязычников. Последователи Геи, называюще себя геянцами, ставят своей целью сохранение живой природы, поэтому на Земле они обычно принадлежат к различным движениям «зелёных», а на других планетах – в меру своих сил пытаются содействовать терраформированию этих планет, чтобы «засеять их семенами матери-Геи». Также геянцы активно выступают за полный отказ от оружия массового поражения. В целом их считают милыми и безобидными людьми, и их пацифистские идеи находят у многих сочувствие, но среди геянцев, в первую очередь на Земле, попадаются и агрессивные экотеррористы.
Селена (Луна) – немногочисленный культ этой богини долгое время находился в тени, пока земляне, вновь подчинив себе Луну, не обвинили селенитов в связях с лунным подпольем, борющемся против власти землян. Многие селениты действительно выступают против правительства ERA, но в первую очередь делают это потому, что главная максима их религии – «Сомневайся!» или «Противоречь!». Селениты предпочитают не революционную, а идеологическую борьбу, ниспровергая любые авторитеты (что часто провоцирует споры между последователями Селены и гелианцами). Культ Селены привлекает множество последовательниц женского пола, готовых выступать против «власти мужчин».
Арес (Марс) – бог войны, нашедший себе многих последователей благодаря идущей войне. На самом Марсе на ареянцев, как называют себя последователи Ареса, смотрят с большим одозрением: с одной стороны, Марс провозгласил свою независимость именно на волне антимилитаристских идей, а с другой – ареянцы горят желанием воевать и потому ценны для воюющего Марса как добровольцы. На Земле также есть последователи Ареса, проповедующие о «крестовом походе на Марс» и пользующиеся даже большим влиянием, чем на самом Марсе. Многие считают ареянцев просто агрессивными сумасшедшими, которые «дерутся, потому что они дерутся», но сами последователи бога войны подводят под своё желание броситься в бой философскую базу: что война закаляет характер как воинов, так и целых цивилизаций и отбирает достойнейших. Некоторые ареянцы добавляют в свою веру элементы германо-скандинавского язычества, придавая Аресу черты Одина.
Афродита (Венера) – богиня любви, культ которой привлекает в свои ряды многих гедонистов и развратников не только на одной лишь Венере, где верховная жрица богини, Ариэль Савье, считается «серым кардиналом» Венерианской Республики. Вопреки своей репутации, аморианцы, как называют себя последователи Афродиты (от латинского слова, означающего «любовь»), понимают принцип «занимайтесь любовью, а не войной» как необходимость остановить идущую в Системе войну. Хотя аморианцы в целом часто пользуются репутацией «хиппи-пацифистов» (что сближает их с культом Геи), они готовы сражаться за мир с оружием в руках – и тогда их богиня в молитвах начинает приобретать черты воительницы-Афины или охотницы-Артемиды.
Гермес (Меркурий) – культ этого бога довольно скрытен, что неудивительно со стороны последователей бога обмана. Гермеса считают покровителем торговли, воровства и обмана, и истинное число его последователей, вероятно, намного больше числа людей, возносящих молитвы Гермесу открыто. Настоящие цели, которые преследует бог-обманщик, возможно, неизвестны даже его собственным последователям – а те из них, кто знает, вероятно, помалкивают.

Зевс (Юпитер) – бог, мало похожий на свой исторический прототип: он покровительствует амбициозным и властолюбивым людям, говоря, что каждый человек имеет право на столько власти, сколько он сумеет отвоевать. Средства могут быть любыми: принуждение, интриги, обман, предательство – отчасти именно по вине этого бога Луны, где его культ сильнее всего, представляют собой арену борьбы за власть множества разных групп. Многие отмечают, что иногда последователи Ареса и Зевса очень схожи друг с другом.
Кронос (Сатурн) – этот бог известен среди Ушедших, у которых довольно сложное отношение к богам: с одной стороны, многие из них не склонны к религиозной вере, а с другой, они вынуждены признавать Древних Богов реально существующими. Кронианцы – последователи Кроноса – называют своего покровителя «богом всех начал и завершений» и проповедуют, что близится конец эпохи старого человечества, и за ней наступит новая эра. Многие кронианцы имеют репутацию опасных безумцев даже среди других Ушедших: многие одозревают их в желании ускорить смену эпох и уничтожить старое человечество.
Уран и **Посейдон (Нептун)** – два достаточно малоизвестных бога, которых, к тому же, часто путают друг с другом. Оба эти бога являются божествами вечного поиска: Уран воплощает научный поиск и тягу к знаниям, а Посейдон – странствия и жажду приключений. Планеты этих богов принадлежат Ушедшим, которые, как уже было сказано, не отличаются особенной религиозностью, и потому культы Урана и Посейдона немногочисленны (учитывая ещё и немногочисленность самих Ушедших). Впрочем, Посейдону возносят молитвы некоторые космические торговцы и путешественники.
Плутон современными астрономами не считается планетой, и у него, насколько известно, нет «своего» бога. (И, вероятно, это к лучшему, поскольку тогда это был бы бог смерти).

Ксеноархеология

Известно, что до людей Солнечную систему населяла иная, более древняя и более развитая цивилизация, которой исследователи дали условное имя **ану**. Однако, большинству людей известно мало достоверных сведений об ану: самые ценные данные государства Системы держат под грифом секретности, а среди общеизвестной информации истина перемешана с вымыслом, ложными слухами, ошибочными теориями и – возможно – намеренной дезинформацией. Достоверно известно, что ану намного превосходили людей как в развитии естественных наук, так и в знании «тонкого мира», и владели технологиями, объединявшими знания первого и второго рода. Также о сохранившимся изображениям ану известно, что эта древняя раса была похожа на людей внешне – настолько похожа, что многие делают из этого вывод о родстве людей и ану.
Считается, что ану каким-то образом были связаны с Древними Богами: ведь именно исследование руин ану в Кидонии, как считается, пробудило Древних Богов – но неизвестно, каким именно образом они связаны друг с другом. Учёные-ксеноархеологи крайне осторожны в предположениях о том, что ану могли почитать Древних Богов, но с уверенностью утверждают, что, во всяком случае, ану не почитали их так же, как современные люди, и под теми же самыми именами.

Артефакты и руины цивилизации ану можно найти на следующих планетах:
Марс считается бывшей столицей цивилизации ану, и на Красной планете осталось больше следов древней расы, чем где-либо ещё. Согласно наиболее популярной теории, когда изменяющиеся условия на Марсе начали постепенно делать планету непригодной для жизни,

ану переселились на Землю, положив начало расе людей. Пустыни Марса обшаривают в поисках руин древней цивилизации как учёные, так и «чёрные ксеноархеологи», и не раз из-за артефактов ану происходили стычки войск Федерации и Свободной Республики.
На **Земле** народная молва помещает следы цивилизации ану в самых разных местах: в мифических Атлантиде, Лемурии и Шамбале, в Арктике и Антарктиде, среди египетских пирамид и в древних городах Месоамерики. Однако если где-то на Земле и сохранились следы древней расы, правительство ERA держит это в строжайшем секрете и не позволяет ксеноархеологам-любителям прикасаться к тайнам ану.
На месте **Пояса**, как доказывают исследования, некогда находилась планета Фаэтон, и эта планета была колонизирована ану. Немногие артефакты ану сохранились после разрушения Фаэтона и образования пояса астероидов, но среди обитателей Пояса ходит множество рассказов о «призраках» ану, оставшихся неупокоенными среди астероидов. Существуют также предположения, что разрушение Фаэтона не было вызвано действием гравитации Юпитера и Марса, а ану каким-то образом вызвали разрушение целой планеты.
Под поверхностью **Луны** находится сеть пещер, которые многие считают имеющими искусственное происхождение и, разумеется, приписывают их создание ану. Среди лунных колонистов ходят слухи о неких «монстрах», обитающих в этих пещерах, хотя учёные доказывают, что никаких живых существ там быть не может. Правительство ERA запрещает несанкционированные исследования лунных пещер, небезосновательно полагая, что лунары-повстанцы могут попытаться использовать эти пещеры как свои базы.
На **Меркурии** и под его поверхностью также можно найти следы ану. Расположение руин на поверхности – кольцом вокруг планеты – заставляет учёных предполагать, что во времена цивилизации ану Меркурий был постоянно обращён к Солнцу одной стороной, и строения ану должны были находиться на границе дневной и ночной сторон планеты. Однако затем сильные перепады температуры превратили большую часть руин ану на поверхности в пыль, пощадив лишь подземные строения. Меркурианские корпорации стараются не подпускать к изучению наследия ану посторонних и ведут подковёрную борьбу за доступ к артефактам древней расы.
О **Плутоне** жителям других планет известно довольно мало, но ходят слухи, будто на нём или внутри него находятся некие строения, созданные руками ану – или даже не ану, а какой-то другой, неизвестной расы. Однако, истину знают немногие даже среди Ушедших.

Есть сведения ещё об одной, помимо ану, инопланетной расе, которая не вымерла, а существует до сих пор. Её самоназвание неизвестно (как и в случае с ану, чьё название является лишь предположительным), и её называют **Наблюдателями** или «серыми». Считается, что именно корабль Наблюдателей потерпел крушение в 1947 возле Розуэлла, штат Нью-Мексико, и именно Наблюдатели ответственны за все или большую часть сообщений об НЛО в XX веке. Наблюдатели получили своё имя благодаря популярной теории, согласно которой они изучают людей или «присматривают» за ними. С началом активного освоения человечеством космоса число замеченных НЛО резко пошло на убыль: предположительно, Наблюдатели свернули свои базы в Солнечной системе и покинули её пределы. Всё же они оставили достаточно следов своей деятельности на внешних планетах, чтобы исследователи могли их обнаружить. Время от времени в Системе ещё замечают НЛО, и, хотя враждующие стороны обычно принимают их за корабли своих противников, есть версии, что на самом деле Наблюдатели покинули Систему не до конца. Говорят, будто они вступили в контакт с некоторыми из Ушедших – что, надо сказать, не добавляет последним доверия со стороны обитателей

внутренних планет. Говорят также, что Ушедшие получили технологию телепортации от Наблюдателей (то ли путём реверс-инжиниринга их артефактов, то ли из собственных рук инопланетян), а юпитерианцы обрели бережно хранимую ими технологию преломляющих полей, исследуя брошенные на Лунах артефакты Наблюдателей, но и те и другие не распространяются на этот счёт.

Создание персонажей

Персонажи для «Солнечной войны» создаются по правилам из «Дневника авантюриста», однако некоторые стандартные для этой системы опции по той или иной причине недоступны для этой игры, некоторые – работают иначе, и, конечно, существуют опции создания персонажа, специфичные именно для мира «Солнечной войны». В этой главе будут перечислены все изменения в правилах создания персонажей.

Создание команды

Перед началом игры её участникам необходимо решить, за какую сторону они хотят сражаться. Все персонажи игроков должны принадлежать к одной и той же стороне, хотя возможны редкие исключения вроде наёмников из Пояса или Лун, сражающихся за деньги на одной из сторон конфликта, или же бывших солдат одной стороны, переметнувшихся на сторону бывшего противника. В зависимости от выбранной стороны могут измениться не только причины или идеи, заставляющие персонажей сражаться, но и общий стиль игры.

Выбрав сторону **землян** или **повстанцев**, игроки станут бойцами регулярных армий с жёсткой дисциплиной и строгой иерархией. По умолчанию персонажам игроков предлагается быть членами спецподразделений, небольших по численности, имеющих в распоряжении небольшой корабль, обесечивающий их мобильность, и наиболее свободных в выборе способов выполнения боевых заданий. Однако игроки также могут быть и частью больших воинских соединений, участвующих в массовых сражениях как одни из множества винтиков армейского механизма. Эти стороны рекомендуется выбирать, если игроки желают почувствовать войну с точки зрения солдата.

Выбрав сторону **Мародёров**, игроки могут стать наёмниками или космическими пиратами, воюющими под флагами той или другой воюющей стороны или просто пытающимися нагреть руки на идущей войне. Вместо воинской дисциплины персонажи будут связаны контрактами со своими нанимателями, а вместо воинского долга движимы жаждой наживы. Эту сторону рекомендуется выбрать, если игроки хотят сражаться сами за себя и подняться настолько высоко, насколько они смогут.

Выбрав сторону **Ушедших**, игроки смогут стать экипажем одного из кораблей Ушедших, бороздящих просторы Системы: торговых, дипломатических или исследовательских. Персонажи игроков могут как защищать свой корабль от вражеских нападений, сидя в кокпитах своих нейрослейвов, так и иметь «мирные» специальности вроде переговорщиков или учёных. Эту сторону рекомендуется выбрать, если игроки хотят наблюдать за развитием конфликта «снаружи», или если они хотят погрузиться в раскрытие тайн Солнечной системы.

Поскольку персонажи, вероятно, будут военнослужащими регулярных войск, среди них должен быть командир – но даже если персонажи не принадлежат к армиям Земли или повстанцев, в отрядах Мародёров или на кораблях Ушедших тоже есть люди, которые отдают приказы. Игрокам необходимо выбрать из своих рядов того, чей персонаж будет командиром их подразделения, которому будет принадлежать решающий голос во всех спорных ситуациях. Также в отрядах крупнее трёх человек обычно бывает заместитель или первый помощник командира, который принимает командование, если что-то случается с командиром, или если отряд вынужден разделиться. Если игроки уже достаточно давно знакомы между собой, они, вероятно, смогут найти того, кто сможет лучше всего справиться с обязанностями командира.

Если персонажи игроков имеют офицерские звания, командир звена нейрослейвов обычно носит звание капитана, а его заместитель – старшего лейтенанта, остальные пилоты звена носят звание лейтенантов.

Расы

Персонажи «Солнечной войны» являются людьми и, за несколькими исключениями, которые будут обозначены особо, начинают игру с одной дополнительной *чертой* по выбору игрока. Однако в дополнение к этой *черте* они олучают те или иные преимущества в зависимости от планеты, откуда они родом.

Венерианцы

Жителей второй планеты от Солнца можно узнать по тёмному загару (хоть и не столь тёмному, как у меркурианцев-моренов), и они известны лёгкостью своих нравов.

- **Забота о внешности:** при создании персонажа значение *выносливости* венеранца должно быть не меньше d6. Это свойство не даётся им бесплатно – каждый венерианец приучен усердно работать над своим телом, чтобы выглядеть привлекательно.
- **Нормальная гравитация:** притяжение на Венере немногим меньше земного, и венерианцы, как и земляне, не получают штрафов к проверкам *силы*, *шагу* и длине прыжка при нормальной гравитации (см. главу 7).
- **Привлекательность:** благодаря развитой на Венере культуре физической красоты все венерианцы начинают игру с *чертой привлекательность*. Даже те из жителей Венеры, которые не обладают природной красотой, знают, как выглядеть красиво.

Конечно, не все венерианцы придерживаются такого «культа красоты» – некоторые, напротив, смотрят на своих сородичей свысока, и такие венерианцы вместо вышеперечисленных свойств получают следующие:

- **Белая ворона:** общаясь с обычными венерианцами, персонаж получает штраф -2 к *харизме*.
- **Видел их всех:** персонаж встречает попытки очаровать или «заболтать» его лишь давно выработанным презрением. Он бесплатно получает *черту железная воля*.
- **Нормальная гравитация:** аналогично описанной выше особенности.

Земляне

Третья планета от Солнца является не только родиной человечества, но и планетой с самой высокой гравитацией после газовых гигантов. Земляне несколько ниже ростом и коренастее, чем колонисты с других планет – точнее, это внеземные колонисты более высокие и хрупкие, из-за чего земляне нередко зовут их «эльфами».

- **Нормальная гравитация:** по сравнению с жителями других планет, земляне физически сильнее, и начинают игру со значением *силы*, равным d6. Также они не получают штрафов к проверкам *силы*, *шагу* и длине прыжка, действуя в нормальной гравитации.

Обратите внимание, что внеземные колонисты в первом-втором поколениях сохраняют особенности, характерные для землян.

Клоны

Две стороны в Солнечной войне массово создают клонов. Во-первых, это земляне, которым нужно чем-то заполнить демографическую дыру, оставшуюся после Третьей Мировой войны. А

во-вторых, это Ушедшие, которые часто слишком заняты, чтобы заводить потомство, и вообще, они создают клонов, потому что могут. Впрочем, клонированных солдат могут попробовать создавать и другие стороны, хотя и в меньших масштабах.

- **Больше, чем человек:** клоны начинают игру либо с дополнительным пунктом, который они могут потратить при выборе *характеристик*, либо с двумя *навыками*, равными d6.
- **Меньше, чем человек:** в отличие от людей, рождённых естественным путём, клоны не получают в начале игры бесплатную *черту*.
- **Происхождение:** клоны, созданные на той или иной планете, обладают всеми особенностями, присущими жителям этой планеты.

Некоторые клоны являются «предметами штучной работы», тогда как другие создаются сразу большими сериями. Серийные клоны в дополнение к вышеперечисленным свойствам обладают ещё и следующими:

- **Не тот, кого вы ищете:** в случае необходимости клон может убедить окружающих, что совершённое им на самом деле сделал какой-то другой клон из той же серии. Внешность, голос, отпечатки пальцев, следы ДНК – всё это одинаково у всех клонов из одной серии, и отличить их друг от друга можно только по уникальной татуировке, служащей идентификационным кодом.
- **Чужак:** серийных клонов все знают в лицо, и многие люди недолюбливают их. Клоны получают штраф -2 к харизме при общении с людьми, имеющими предубеждение против клонов. Даже среди Ушедших многие смотрят на серийных клонов свысока.

Лунары

Естественный спутник Земли представляет собой практически полицейское государство, в котором коренные лунные колонисты считаются подозрительными элементами. За более чем десять лет, прошедшие с момента захвата Луны, её обитатели вынуждены были приспособиться к новым условиям.

- **Незаметный:** лунные колонисты научились уклоняться от строго закона Земли, и начинают игру с навыками *маскировка* и *уличное чутьё*, равными d6.

Марсиане

Людей, родившихся и выросших на Красной планете, можно узнать по широкой грудной клетке – это связано с тем, что Марс стал первой планетой, где терраформерам удалось создать минимально годную для дыхания атмосферу. Сейчас Марс известен как центр сопротивления землянам, и марсиане готовы сражаться за свою свободу до конца.

- **Адаптация:** марсиане лучше других переносят недостаток кислорода в воздухе, получая преимущество +2 к сопротивлению негативному воздействию разреженной атмосферы (но не вакуума).
- **Стальная воля:** про марсиан говорят, будто в них железа столько же, сколько в ржавых песках их планеты. Будь то суровые граждане Федерации или свободолюбивые республиканцы, марсиане упрямы и никогда не сдаются. Они начинают игру со значением *характера*, равным d6.

Меркурианцы

Жители первой планеты от Солнца делятся на два непохожих друг на друга вида. «Морены», живущие под яркими солнечными лучами и включающие в себя и обитателей околосолнечных

станций, отличаются очень тёмной кожей и устойчивыми к яркому свету глазами. «Кляры», прячущиеся от солнечного света под поверхностью и в тени планеты, имеют бледную кожу, и их глаза привычны к слабому освещению. Обе расы вместе обладают и общим свойством:

- **Хитрый:** принцип «не обманешь – не продашь» как нигде больше справедлив на Меркурии. Меркурианцы получают преимущество +2 к проверкам *провокации* и *уличного чутья*, а также к проверкам *смекалки* при поединках воли.

Морены обладают следующими свойствами в дополнение к указанному выше:

- **Естественные светофильтры:** морены могут смотреть на яркое солнце без вреда для себя, они игнорируют возможные помехи от слепяще яркого света и получают преимущество +2 при сопротивлении ослепляющим эффектам (вроде светошумовых гранат).
- **Куриная слепота:** морены плохо видят при тусклом освещении, и штрафы к *проверкам атаки* в *темноте* и *сумраке* для них увеличиваются в полтора раза. Очки-светоумножители, которые есть у каждого морена, позволяют нейтрализовать этот штраф, но при этом, пока они надеты, они нивелируют и предыдущее свойство глаз моренов.

Кляры же обладают следующими свойствами:

- **Ночное зрение:** кляры не получают штрафов к проверкам атаки в *темноте* и *сумраке*.
- **Сверхчувствительные глаза:** яркий свет слепит глаза кляров, и они получают штраф -2 при сопротивлении ослепляющим эффектам, таким как светошумовые гранаты, а при ярком свете получают штраф -1 к *проверкам атаки* и *внимания*. Солнечные очки, которые есть у каждого кляра, позволяют нивелировать этот недостаток, но в них кляры не получают преимуществ от своего *ночного зрения*.

«Прежде всего, мы знаем, что взрывы в космосе бесшумны...»

Разумеется, описанные изменения внешности космических колонистов в реальности не могли бы произойти, по крайней мере, за срок жизни нескольких поколений. Эти внешние отличия были добавлены как антуражная деталь и как способ сделать жителей разных планет непохожими друг на друга. Если игрокам потребуется обоснование столь значительных изменений, можно предположить, что они являются результатом целенаправленного изменения генов космических колонистов.

Мутанты

Разумеется, ядерная война, опустошившая пол-земли, привела к появлению множества мутантов, однако люди с мутациями есть и на других планетах. Среди моренов на Меркурии (кляры относительно надёжно укрыты от радиации) и персонала околосолнечных станций мутации вызывает солнечная радиация. Среди обитателей Внутренних Лун: Европы и Ио – а также персонала газодобывающих станций Юпитера мутации вызывает радиация газового гиганта. Иногда случайное попадание под жёсткое излучение способно привести к рождению мутанта у жителя абсолютно любой планеты. Практически совсем нет мутантов только среди Ушедших, которые живут вдали от солнечной радиации.

- **Больше, чем человек:** при создании персонажа каждый мутант получает 3 пункта, которые он может потратить на покупку особенностей из следующего списка:

Особенности на +3

† Персонаж начинает игру с одной из *характеристик*, равной d8, и может повысить её до значения d12+2, черты *эксперт* или *мастер* позволяют повысить её до значения d12+4.

† Размер +1: *сила* персонажа увеличивается на ступень, и он получает +1 к *стойкости*.
† Одна *черта закалённого* (вне зависимости от требований; главное, чтобы для неё не требовалось наличия других *черт*).
† *Крепкий* (получение второго подряд *шока* во время сражения не приводит к *ранению*)

Особенности на +2

† +1 к *стойкости*.
† +2 *броня* (не действует против *бронебойного* оружия).
† +4 преимущество при сопротивлении всем эффектам негативного воздействия окружающей среды (жара, холод, радиация, гипоксия и т.д.).
† *Шаг* 10.
† Бесплатная *черта новичка* (вне зависимости от требований; главное, чтобы для неё не требовалось наличия других *черт*).
† +10 *пунктов силы*, если у персонажа есть *черта мистический дар (экстрасенсорика).*
† Стартовое значение одной из *характеристик* равно d6.

Особенности на +1

† +2 преимущество при сопротивлении всем видам негативного воздействия окружающей среды (таким как жара, холод, радиация, гипоксия и т.д.).
† +4 преимущество при сопротивлении одному виду негативного воздействия окружающей среды (жаре, холод, радиации, гипоксии и т.д.)
† +5 *пунктов силы*, если у персонажа есть *черта мистический дар (экстрасенсорика).*
† Бесплатный *навык* на d6.
† *Обострённые чувства* (+2 к проверкам *внимания*, связанным с одним из чувств: зрением, слухом и т.д.).
† *Ночное зрение* или *тепловидение* – см. описания *особенностей* монстров из «Дневника авантюриста».

- **Меньше, чем человек:** в отличие от других персонажей-людей, мутанты не получают бесплатную *черту* в начале игры.
- **Чужак:** мутантов многие считают существами второго сорта, и они получают штраф -2 к *харизме* при общении с другими людьми.
- **Происхождение:** в дополнение к вышеперечисленным особенностям мутанты получают все особенности, присущие людям с планеты, откуда они родом.

Конечно, не все мутанты обладают только положительными мутациями – но считайте, что персонажи игроков входят в число счастливчиков, не имеющих негативных мутаций, и именно поэтому они смогли попасть в ряды вооружённых сил Земли или повстанцев или подняться выше в обществе Мародёров.

Скваты

Так называют людей, родившихся на газодобывающих станциях планет-гигантов или околосолнечных поселениях и «сплющенных» высокой гравитацией. «Скваты» заметно ниже ростом, чем земляне, и тем более чем большинство внеземных колонистов, но коренасты и физически сильны – их часто сравнивают с мифологическими гномами.

- **Высокая гравитация:** скваты начинают игру со значением *силы*, равным d6, и преимуществом +1 к *стойкости*.
- **Коротышка:** скваты коротконоги и непривычны к быстрой ходьбе. Их *шаг* равен 4 вместо 6, а как *кубик бега* они используют d4, а не d6.

- **Происхождение:** скваты родом из околосолнечных поселений или с газодобывающих станций Ушедших получают лишь те *особенности* меркурианцев или трансъюпитерианцев, которые связаны со рением. Также обитатели станций на околосолнечной орбите или в экзосфере Юпитера являются мутантами.

Спейсеры

Этим словом называются люди, родившиеся и выросшие на космических кораблях, где гравитация есть лишь во время движения корабля. Из-за того, что организм спейсеров в значительной степени развивается в условиях невсомости, спейсеры выше ростом, чем жители планет, но тоньше в кости и физически слабее.

- **Привычный к невесомости:** благодаря лучшей координации движения и более совершенному пространственному мышлению сейсеры начинают игру со значением *ловкости*, равным d6. Также спейсеры, выбросившие 1 на *основном кубике* при проверке физических *параметров* в невесомости, не начинают кувыркаться в пространстве, в отличие от выходцев с планет (как описано в главе 7).
- **Хилый:** для повышения значения *силы* при создании персонажа спейсерам требуются два *пункта характеристик* вместо одного.
- **Происхождение:** в зависимости от своего происхождения сейсеры могут иметь дополнительные особенности.
    - Меркурианские торговцы, родившиеся на торговых кораблях, и Ушедшие-«Странники» получают особенности, присущие меркурианцам и трансъюпитерианцам соответственно.
    - Космические пираты-Мародёры получают преимущество +2 к проверкам *запугивания* и *уличного чутья*, а также к проверках *характера* при *поединке воли*.
    - Мирные белтеры (то есть обитатели Пояса), в частности, церерианцы, начинают игру со следующими *навыками*, равными d4: *пилотирование*, *радиотехника сенсоры* и *техника*.
- **Сумеречное зрение:** выходцы из Пояса лучше видят в темноте и не получают штрафов к проверкам атаки в *сумраке*, но не в *темноте* или *абсолютной темноте*. Меркурианцы и трансъюпитерианцы имеют свои особенности, связанные со зрением.

Трансъюпитерианцы

Ушедшие, поселившиеся за орбитой Юпитера, узнаваемы по более бледной коже и большим глазам, привычным видеть в темноте трансъюпитерианских планет. Все трансъюпитерианцы принадлежат к Ушедшим.

- **Знание – сила:** в обществе Ушедших ценятся знани и образование, и Ушедшие получают преимущество +2 к проверкам *знаний*, включая *общедоступные знания*.
- **Ночное зрение:** трансъюпитерианцы, привычные к слабому солнечному свету, не получают штрафов к *проверкам атаки* в *темноте* и *сумраке*.
- **Сверхчувствительные глаза:** який свет слепит глаза трансъюпитерианцев, и они получают штраф -2 при сопротивлении ослепляющим эффектам, таким как светошумовые гранаты, а при ярком свете они получают штраф -1 к *проверкам атаки* и *внимания*. Как и меркурианцы-кляры, трансъюпитерианцы обычно носят солнечные

очки, нивелирующие этот недостаток, но также нивелирующий и преимущества их *ночного зрения*.

Халану

«Полу-ану», клоны, созданные из генетического материала людей и ану. Внешне они похожи на людей, полностью лишённых волос, с большими глазами и маленькими носами и ушами. Их очень мало, и большинство халану было создано как научный эксперимент.

- **Не человек:** не будучи в полной мере людьми, халану не получают положенную людям бесплатную *черту* при создании персонажа. Вдобавок халану не в полной мере принадлежат самим себе: они должны подчиняться своим создателям, а если они выйдут из повиновения, их создатели могут решить избавиться от них.
- **Совершенное зрение:** халану видят лучше людей и олучают преимущество +2 к проверкам *внимания*, связанным со зрением.
- **Совершенный интеллект:** интеллектуальный потенциал халану выше, чем у обычных людей, и они начинают игру со значением *смекалки*, равным d6.
- **Чужак:** обычные люди часто смотрят на халану с суеверным ужасом, и халану получают штраф -2 к *харизме*.
- **Экстрасенсорные способности:** халану начинают игру с бесплатной *чертой мистический дар (экстрасенсорика)*.

Юпитерианцы

Обитатели разных спутников Юпитера непохожи друг на друга. Выходцы с каждой из Лун обладают своими особенностями.

- **Выживает сильнейший (Каллисто):** выходцы с полуанархической Каллисто получают преимущество +2 к проверкам *уличного чутья* и *запугивания*, а также проверкам *характера* при *поединках воли*.
- **Знание – сила (Европа):** по духу обитатели Европы ближе всего к Ушедшим и обладают теми же особенностями, что и трансъюпитерианцы. В том числе и зрением, приспособленным к темноте: солнечные лучи не проникают под ледяную поверхность Европы.
- **Рабочая лошадка (Ио):** обитатели Ио привычны к труду, а радиация Юпитера ведёт свой естественный отбор, убивая самых слабых. Жители Ио начинают игру со значением *выносливости*, равным d6.
- **Стальная воля (Ганимед):** выходцы с Ганимеда, после Земной войны превратившегося в гигантский военный лагерь, начинают игру со значением *характера*, равным d6.
- **Сумеречное зрение:** все юпитерианцы не получают штрафов к *проверкам атаки* в *сумраке*, но не *темноте* или *абсолютной темноте* – они не обладают полноценным ночным зрением.

Навыки

Некоторые навыки, представленные в «Дневнике авантюриста», недоступны для персонажей «Солнечной войны». Это навыки *верховая езда*, *выживание* и *плаванье*. В мире после ядерной войны осталось очень мало мест, где эти навыки были бы полезны.

Навыки *взлом* и *ремонт* объединены в навык *техника*, отвечающий за обращение с техническими устройствами вообще. Также персонажу может потребоваться проверка *техники*, чтобы разобраться в управлении сложным техническим устройством, прочитать показания электронного прибора и так далее.

Навык *вождение* теперь объединён с навыком *пилотирование* и отвечает за управление всеми транспортными средствами: наземными, воздушными и космическими – которыми может управлять один человек, в том числе нейрослейвами. Навык *судовождение* отвечает за управление космическими кораблями, экипаж которых состоит из нескольких человек.

Навык *выслеживание* теперь включён в навык *внимание*.

Навык *маскировка* может быть использован в космосе, чтобы «спрятаться» от вражеских сенсоров.

Также в «Солнечной войне» представлены несколько новых *навыков* и *знаний*.

Взрывотехника (смекалка)
Этот навык отвечает за изготовление, установку или обезвреживание взрывных устройств. Его проверка выполняется, когда персонаж хочет обезвредить бомбу, мину или неразорвавшийся снаряд или установить взрывное устройство так, чтобы вызвать максимум разрушений.

Знание (смекалка)
В мире «Солнечной войны» существует несколько новых областей знания.

- **Астрономия:** отвечает за знание условий различных планет Системы и характерных для них природных явлений.
- **Ксенология:** объединяет всевозможные знания, относящиеся к дочеловеческим цивилизациям, позволяет читать тексты на инопланетных языках, определять назначение инопланетных артефактов и даже активировать уцелевшие технологические устройства инопланетян.
- **Парапсихология:** включает в себя знания об эсперах и их способностях, Древних Богах, астральных сущностях и паранормальных явлениях.

Радиотехника (смекалка)
С помощью этого навыка можно взламывать электронные системы, расшифровывать закодированные радиосообщения, перехватывать или глушить вражеские радиопереговоры или противостоять попыткам сделать что-либо из этого. Для большинства из этих действий требуется специальное оборудование – хотя бы рация или компьютер, подключённый к информационной сети.

Сенсоры (смекалка)
Этот навык включает в себя использование различных видов активных сенсоров (таких как радары космических кораблей или датчики движения) и знания навигации, позволяющие прокладывать курс на планетах и в космосе. Также он используется для *проверок атаки* из ракетных установок.

Языки

Люди Солнечной системе говорят на множестве языков, и для человека 2070х годов абсолютно нормальным является знать несколько языков. «Солнечная война» использует правило *«мультилингвистическо общество»*: каждый персонаж, помимо своего родного языка, владеет ещё несколькими, количество которых равно половине его значения *смекалки*. Это значит, что каждый персонаж владеет как минимум тремя языками, считая свой родной: обычно это язык его этнической группы, язык его планеты и один из языков международного общения.

Языком международного общения для большинства планет является английский, но потомки выходцев из стран восточного блока обычно общаются между собой по-русски.

Официальным языком правительства ERA благодаря победе стран Запада в Земной войне стал английский.

Исторически сложилось так, что языком международного общения на Марсе стал немецкий.

Большинство жителей Венеры общается друг с другом по-французски (с японскими заимствованиями), но необходимость часто общаться с гостями с других планет заставляет многих венерианцев изучать и английский.

Среди меркурианцев, лунаров и белтеров (обитателей Пояса) можно встретить говорящих на очень многих языках, и для межнационального общения чаще всего используется английский.

На отдельных спутниках Юпитера доминируют разные языки: на Каллисто, Ио и газодобывающих станциях Юпитера большинство говорит по-английски, тогда как жители Ганимеда говорят по-русски, а на Европе говорящих на обоих языках примерно поровну, и большинство жителей понимает оба языка.

Среди Ушедших большинство говорит по-английски, но после Земной войны к ним присоединилось множество выходцев из СССР, говорящих по-русски. Впрочем, Ушедшие нередко знают больше языков, чем жители других планет.

Изъяны

Ряд изъянов недоступен для персонажей «Солнечной войны», так как их обладатель вряд ли может быть принят в ряды вооружённых сил воюющих сторон. Однако, в исключительных случаях персонажи с изъянами из этого списка могут оказаться среди Мародёров или Ушедших. Вот список запрещённых изъянов:

В розыске, Кривые руки, Неграмотность, Одноглазый, Одноногий, Однорукий, Пацифизм (крупный), Слепота, Тугой на ухо (крупный)

Персонажи «Солнечной войны» могут выбрать себе новые изъяны из следующего далее списка, включённые в него как подходящие для персонажей аниме.

Амнезия (крупный или мелкий)

В памяти персонажа зияет провал. Если это *мелкий изъян*, персонаж по какой-то причине забыл и не может вспомнить какой-то отдельный эпизод из своей биографии. Если же это *крупный изъян*, то персонаж абсолютно ничего не помнит о своей жизни до какого-то момента, и даже собственное имя ему пришлось узнавать заново. Вероятно, что персонаж будет активно пытаться узнать, что же такое он забыл и почему, или же забытое прошлое может напомнить

ему о себе. Игрок может оставить у своего персонажа некоторые смутные воспоминания о забытом прошлом, но ведущему принадлежит право решить, что произошло с персонажем, что вызвало у него амнезию, и кем он был на самом деле в случае полной потери памяти.

Вспыльчивость (крупный)
Ваш персонаж никогда не думает дважды, прежде чем сделать что-либо – он и один-то раз не всегда думает. Его легко спровоцировать или взять на «слабо», в общении он часто быват груб и несдержан, что даёт ему штраф -2 к *харизме*. Гораздо хуже то, что персонаж часто бросается в бой очертя голову, а в мирное время часто попадает в неприятности из-за своего вспыльчивого характера.

Ловелас (мелкий)
Некоторые люди не могут просто взять и пройти мимо красивой девушки/симатичного парня. Завидев симпатичного представителя противоположного пола, ваш персонаж обязательно попытается привлечь его/её внимание, заговорить с ним/с ней и так далее – пока либо не добьётся своего, либо не получит «отказ в самой категорической форме».

Наивность (мелкий)
Персонаж по-детски наивен (возможно, он на самом деле ещё молод). Возможно, он слепо доверяет пропаганде той стороны, на которой он воюет, и убеждён, что сражается на стороне добра против сил зла. Возможно, он просто легко доверяется людям, и его очень просто обмануть. В любом случае, персонаж не расстанется так просто со своими розовыми очками.

Неприязнь (мелкий)
На войне ненависть к врагу – обычное дело, но некоторые люди испытывают неприязнь даже к союзникам. Ваш персонаж с предубеждением относится к какой-то группе людей, которая сражается на той же стороне, что и он, с представителями которой он может встретиться лично и высказать им всё, что он о них думает. Если персонаж сражается на стороне землян, то объектом его ненависти могут быть «комми», латиносы или геянцы, если на стороне повстанцев – это могут быть венерианцы или граждане Федерации, и так далее. Разумеется, ваш персонаж не открывает огонь на поражение сразу при виде человека из ненавидимой им группы (он ведь не совсем идиот, верно?), но при общении с представителями выбранной группы он получает -4 к *харизме*.

Рассеянность (крупный)
Ваш персонаж часто бывает погружён в свои размышления настолько глубоко, что ничего не замечает вокруг. В эти моменты его легко застать врасплох: он получает штраф -2 к проверкам *внимания*, когда погружён в себя или сосредоточен на какой-то конкретной задаче. Его не стоит оставлять в дозоре: очень быстро персонаж начнёт размышлять о чём-то своём. Персонаж также может не сразу узнавать знакомых, не замечать изменений в их облике, ошибаться дверью комнаты или этажом, заходя в дом, забывать некоторые мелочи, и так далее.

Соперничество (мелкий)

У некоторых людей есть враги, которым они хотят отомстить, а у некоторых людей есть соперники, которыми они хотят доказать, что не хуже их. У вашего персонажа есть такой соперник, которого персонаж хочет превзойти в чём-либо: в воинской доблести, в известности, в мастерстве в чём-либо или даже в любви. Соперник персонажа должен иметь возможность появиться в игре – «висящее на стене ружьё» должно выстрелить. Соперником персонажа может быть персонаж другого игрока – или два персонажа разных игроков могут быть соперниками друг друга.

Тайна (крупный или мелкий)

У вашего персонажа есть скелет в шкафу – то, что он не хотел бы, чтобы другие узнали о нём (или даже что он сам предпочёл бы забыть). Если это *мелкий изъян*, то тайна персонажа, будучи раскрытой, может серьёзно изменить отношение окружающих к нему. Если же это *крупный изъян*, раскрытие тайны грозит полностью разрушить жизнь персонажа: стоить ему всей репутации, жизни или даже свободы. Разумеется, прошлое персонажа должно пытаться напомнить о себе – иначе это не было бы *изъяном*. Персонажи других игроков могут быть теми немногии, кто посвящён в тайну персонажа – а может быть, персонаж хранит свою тайну тщательнее всего именно от них.

Центр внимания (мелкий)

Где бы персонаж ни был, вокруг него всегда собирается толпа. Возможно, персонаж очень красив собой и привлекает внимание всех представителей противоположного пола вокруг (в этом случае ему следует иметь *черту привлекательность*). Возможно, он известный герой войны, и вокруг него всегда собираются поклонники. Игрок должен выбрать, чем именно его персонаж привлекает внимание окружающих. В любом случае, лишнее внимание не позволяет персонажу затеряться в толпе или создаёт иные неудобства (иначе это не было бы *изъяном*, верно?).

Снаряжение

Солдаты воюющих армий не покупают своё снаряжение за деньги. Персонажи «Солнечной войны» имеют так называемые *пункты снаряжения*, которые они используют, чтобы перед боевой операцией получить на складе нужное им оборудование. На ранге *новичок* каждый персонаж имеет 10 *пунктов снаряжения*, и на каждом следующем *ранге* он получает 5 дополнительных *пунктов снаряжения*.

Многие виды снаряжения доступны всем воюющим сторонам, но некоторые производятся только на одной планете (или только странами Востока или Запада на Земле). По умолчанию такие виды снаряжения доступны только выходцам с соответствующей планеты или из соответствующей страны.

Пункты снаряжения против денег

Конечно, для персонажей, не принадлежащих к регулярным армиям, таких как представители Ушедших или Мародёров, более логично было бы не получать снаряжение на складах или в корабельных арсеналах, а покупать их за деньги. Особенно это относится к Мародёрам, которые являются космическими наёмниками и пиратами, выполняющими контракты и получающими за это деньги, грабящими чужие корабли и забирающими их грузы. Однако, наличие двух разных систем выдачи снаряжения заставило бы автора сбалансировать их друг с другом, что значительно усложнило бы его работу. Но возможно, что «денежная» система покупки снаряжения появится в дополнениях к основной книге «Солнечной войны».

Стандартное снаряжение

Следующие элементы снаряжения выдаются каждому бойцу «бесплатно» и не требуют покупки за *пункты снаряжения*.

Компьютеризированный шлем: позволяет бойцам передавать друг другу изображения с камер на своих шлемах, текстовые сообщения или цифровые файлы, выводить на визор бойца тактическую информацию и многое другое, что может оказаться необходимым в бою.

Магнитные ботинки: позволяют бойцу перемещаться в невесомости по металлическим поверхностям. В них, однако, нельзя бежать.

Нож: армейский мономолекулярный нож или вибронож, в зависимости от планеты, на стороне которой сражается боец (см. раздел холодного оружия).

Реактивный ранец: позволяет бойцу летать в невесомости с *шагом* 4.

Сигнальная ракетница: позволяет бойцу подавать различные сигналы с помощью ракет. Сигнальные ракеты снабжены радиомаяками, сигнал которых может быть принять союзниками даже тогда, когда ракету нельзя обнаружить визуально, в том числе в космосе.

Скафандр: герметичен и имеет запас воздуха на 1 сутки.

Фляжка: встроена в шлем и содержит небольшой запас воды, которого бойцу хватает на сутки при экономном использовании.

Фонарь: закреплённый на шлеме бойца, этот фонарь даёт луч света на 10 *клеток*.

Броня

Тип	Броня	Вес	Цена	Производитель
Общевойсковой бронескафандр	+2	10	0	Все
Прыжковая броня	+2	15	2	Все
Тяжёлая броня	+4	15	3	Все

Штурмовой экзоскелет	+6/+2	20	5	Все
Щит	+2	8	2	Все
Абордажная броня	+2	12	2	Пояс
Броня «Хамелеон»	+2	12	2	НАТО
Бронекостюм химической защиты	+3	15	3	Венера, Ушедшие
Ионный щит	+0	5	4	Марс
Отражающая броня	+3	15	3	Меркурий
Преломляющий щит	+0	5	3	Юпитер

Прыжковая броня
Броня этого типа снабжена реактивным прыжковым ранцем, позволяющими носителю брони совершать прыжки на расстояние до 12 *клеток*. Запаса топлива хватает на 4 прыжка без дозаправки.

Штурмовой экзоскелет
Эта тяжёлая броня снабжена сервоусилителями, увеличивающими *силу* носителя на 2 *ступени*, однако, из-за большого веса она уменьшает его *шаг* на 1 и даёт штраф -2 к проверкам *маскировки*. Самые тяжёлые виды пехотного оружия предназначены для использования именно солдатами в штурмовых экзоскелетах. Она является единственным видом пехотной брони, защищающим от *тяжёлого* оружия: против него его *броня* считается равной 2, но другие виды брони не защищают от такого оружия вовсе (см. далее).

Щит
В боях на борту космических кораблей или в коридорах космических поселений солдаты воюющих армий вновь стали использовать бронированные щиты, защищающие их от вражеских выстрелов. Щиты дают преимущество +2 к *защите* против оружия ближнего боя и +2 к *броне* против *дистанционных атак*. Однако, прицельный выстрел в не прикрытую щитом часть тела может игнорировать это преимущество. Держа в одной руке щит, солдат может вести огонь из стрелкового оружия, требующего двух рук (но не из пулемёта или чего-либо более тяжёлого), но при этом он получает штраф -2 к *проверкам атаки*.

Абордажная броня
Пираты Пояса используют эту броню для повышения мобильности абордажных команд. Небольшие реактивные ускорители позволяют носителю совершать прыжки на 2d6 *клеток* и увеличивают *шаг* при полёте на рактном ранце до 6, а магнитные захваты дают носителю преимущество +2 к проверкам *лазания*.

Броня «Хамелеон»
Пластины этой брони могут менять свой цвет, сливаясь с окружающей обстановкой. «Хамелеон» даёт своему носителю преимущество +2 к проверкам *маскировки* или +4, если носитель брони неподвижен.

Бронекостюм химической защиты

Венерианские и трансъюпитерианские учёные независимо друг от друга разработали защитные костюмы, предохраняющие как от вражеских огнемётов, так и от используемых самими венерианцами и Ушедшими распылителей кислоты или хладомётов. Против кислоты, огня или холода *броня* этого защитного костюма считается равной +6.

Ионный щит

С помощью реверс-инжиниринга технологий ану марсианам удалось создать портативные ионные щиты. В активном состоянии они отклоняют вражеские выстрелы, налагая штраф -2 на вражеские проверки *стрельбы*. Однако под интенсивным огнём ионные щиты перегреваются, что может привести к их отключению: каждый раз, когда боец, защищённый ионными щитами, оказывается под автоматическим огнём, бросьте количество d6, равное *скорострельности* оружия, из которого обстреливают бойца – каждая выпавшая шестёрка отключает ионный щит на раунд. Это защитное средство может быть взято в дополнение к другому виду брони.

Отражающая броня

Броня этого типа выполнена из отражающих материалов, дающих дополнительную защиту от энергетического оружия, такого как лазерное или ионное. Против таких видов оружия оно имеет *броню*, равную +6.

Преломляющий щит

Это средство защиты, основанное на секретной юпитерианской технологии преломляющего поля, отклоняет выстрелы из *лучевого* оружия, накладывая штраф на проверки *стрельбы*, но не даёт никаких преимуществ против оружия, не являющегося *лучевым*. Преломляющий щит может быть использован в дополнение к любому другому виду брони.

Холодное оружие

Тип	Урон	Вес	Цена	Производитель	Примечания
Вибронож	Сила+d4+4	0,5	1	Марс, Мародёры, СССР	Нельзя метать
Мономолекулярный нож	Сила+d4+2	0,5	1	Венера, Меркурий, НАТО, Ушедшие	ББ 2
Плазменный резак	3d6	10	4	Все	Тяжёлое

Ножи

Вибронож или мононож всегда входит в комплект снаряжения бойца, и *пункты снаряжения* нужно тратить лишь в том случае, если персонаж хочет взять на задание более одного ножа. Нож может использоваться в качестве штыка – в этом случае его кубики урона меняются на *сила*+d6, и оружие с примкнутым штыком получает свойства *двуручное*, *дальность* 1 и *защита* +1.

Плазменный резак

Это на самом деле не оружие, а инструмент, предназначенный для прорезания отверстий в обшивке космических кораблей или переборках космических поселений. При использовании плазменного резака в качестве оружия боец получает штраф -2 к проверкам *драки*.

Стрелковое оружие

Тип	Дистанция	Урон	Ск.	Цена	Вес	Обойма	Мин. сила	Произв.	Прим.
Лазерный пистолет	12/24/48	2d6	1	1	2	10	-	Все	Лучевое
Лазерная винтовка	24/48/96	2d6+1	2	3	5	20	-	Все	Лучевое
Тяжёлый лазер	24/48/96	2d8	3	5	10	50	d8	Все	Лучевое, штурмовое
Пистолет	10/20/40	2d6	2	1	2	15	-	Все	ББ 1, 2В
Пистолет-пулемёт	10/20/40	2d6	3	2	4	30	-	Все	ББ 1, авто, 3В
Дробовик	10/20/40	1-3d6	1	3	6	8	d6	Все	Дробовик
Дробовой пистолет	5/10/20	1-3d6	1	2	3	5	-	Все	Дробовик, подствольное
Винтовка	20/40/80	2d6+1	3	3	5	24	-	Все	ББ 2, авто, 3В
Снайперская винтовка	30/60/120	2d8	1	4	6	12	-	Все	ББ 2
Рельсовая винтовка	30/60/120	2d8	1	6	8	10	d6	Все	Тяжёлое, позиционное
Пулемёт	24/48/96	2d8	4	5	8	50	d6	Все	ББ 2, авто, позиционное
Штурмовой пулемёт	24/48/96	2d8	5	6	10	100	d8	Все	Тяжёлое, штурмовое, авто
Огнемёт	КШ	2d10	1	6	15	20	d6	Все	
Ручной огнемёт	КШ	2d8	1	4	3	5	-	Все	Подствольное
Гранатомёт	24/48/96	См.	1	3	8	6	d6	Все	
Пистолет-гранатомёт	15/30/60	См.	1	1	3	1	-	Все	Подствольное
Ионный пистолет	10/20/40	2d8	1	3	3	10	-	Все	Подствольное, тяжёлое, МШ
Ионная винтовка	20/40/80	2d10	1	5	6	20	d6	Все	Тяжёлое, МШ
Тяжёлый ионный бластер	20/40/80	2d10	1	7	12	25	d8	Все	Тяжёлое, штурмовое, СШ
Мазерный пистолет	12/24/48	2d6	1	2	2	10	-	Мародёры, СССР	ББ 1, лучевое
Мазерная винтовка	24/48/96	2d6+1	2	4	5	20	-	Мародёры, СССР	ББ 2, лучевое
Тяжёлый мазер	24/48/96	2d8	3	6	10	50	d8	Мародёры, СССР	ББ 2, лучевое, штурмовое
Нейтронная пушка	24/48/96	2d6	1	6	12	10	d8	Меркурий, Пояс	Игнорирует броню, штурмовое
Пси-пистолет	12/24/48	2d6	1	3	2	10	-	Марс	Игнорирует броню, несмертельное, лучевое

Пси-ружьё	24/48/48	2d6+1	2	5	5	20	-	Марс	Игнорирует броню, несмертельное, лучевое
Распылитель кислоты	КШ	2d10	1	5	15	20	d6	Венера	
Ручной распылитель	КШ	2d8	1	3	3	5	-	Венера	Подствольное
Хладомёт	КШ	2d10	1	5	15	20	d6	Ушедшие	
Ручной хладомёт	КШ	2d8	1	3	3	5	-	Ушедшие	Подствольное

Новые особенности оружия:
КШ: оружие, поражающее все цели в области *конусного шаблона* (распыляющее зажигательную смесь, кислоту или хладагент), даёт стрелку преимущество +2 к проверке *стрельбы*. Противники выполняют проверку *ловкости*, и тем, кто выкинул результат больший или равный результату проверки *стрельбы* атакующего, удаётся избежать попадания.
Лучевое: лазерное и подобное ему оружие не требует при стрельбе делать поправки на движение, гравитацию и так далее. Лучевое оружие сокращает штрафы к проверкам *стрельбы* на 1 и совсем не получает штрафов при *автоматической стрельбе*.
Подствольное: оружие этого вида может использоваться как для стрельбы с рук, так и быть закреплено под стволом винтовки. Подствольное оружие, однако, не может быть закреплено на основном оружии одновременно со штыком.
Тяжёлое: в отличие от базовых правил «Дневника авантюриста», тяжёлое оружие не просто способно пробивать *тяжёлую* броню, но и имеет ББ 4 против целей, не имеющей *тяжёлой* брони.
Штурмовое: оружие этих видов предназначено для использования со штурмовым экзоскелетом. Пехотинец в обычной броне может использовать *штурмовое* оружие только как *стационарное*, а для бойца в штурмовом экзоскелете оно считается *позиционным*.

Лазер системы Калашникова против М1000
В этой главе одинаковые по назначению элементы снаряжения солдат разных планет представлены как одинаковые образцы. Разумеется, в реальности лазерные винтовки, используемые марсианами или венерианцами, или стандартные боевые скафандры космического десанта СССР и США должны были бы иметь свои особенности, но в рамках базовой книги описание каждого элемента снаряжения каждой воюющей стороны было бы излишним и в разы увеличило бы размер этой главы. Как отдельные элементы снаряжения описаны лишь те, которые по-настоящему уникальны для той или иной воюющей стороны.

Гранатомёты
Эти виды оружия могут использовать различные типы гранат, и их цена в пунктах снаряжения не включает в себя цену гранат – они должны быть выбраны отдельно.

Ионное оружие
Также называемое «тесла-оружием», поскольку оно было создано на основе чертежей Николы Тесла, или «лайтнингами», так как выстрелы из этого оружия похожи на метаемые из ствола шаровые молнии. Это оружие способно пробивать броню боевой техники, защищённой

ионными щитами: они не отклоняют выстрелы из ионных пушек. Ну и ионное оружие просто обладает внушительной убойной силой.

Огнемёты

При попадании из огнемёта цель оказывается охвачена огнём, наносящим ей 1d10 урона каждый *раунд*. В свой ход загоревшийся человек может попытаться сбить пламя с помощью успешной проверки *ловкости*. Зажигательная смесь не требует внешнего источника кислорода и потому может гореть в вакууме.

Кислотное оружие

Распылители кислоты, которые используют в качестве оружия венерианские гвардейцы, снижают прочность вражеской брони, делая цель более уязвимой для выстрелов. Каждое попадание кислотным оружием, вызвавшее *шок* или *ранение*, снижает показатель *брони* цели на единицу. Если показатель *брони* становится меньше нуля, герметичность бронескафандра считается нарушенной, и его носитель подвергается действию окружающей среды.

Мазерное оружие

Так называемые мазеры или микроволновые лазеры при попадании способны выводить из строя электронику вражеского снаряжения. При *подъёме* на *проверке атаки* электроника внутри снаряжения противника выходит из строя и требует проверки *техники*, чтобы возобновить её работу. Таким образом можно, к примеру, отрезать противника от радиосвязи.

Нейтронное оружие

Это оружие, запрещённое международными конвенциями (хотя их всё равно никто не соблюдает), поражает цель направленными пучками нейтронов. Нейтроны проходят сквозь броню (и даже сквозь препятствия), и при попадании из нейтронного оружия, вызвавшем *ранение*, цель получает *уровень усталости* от радиации. Однако при единице, выпавшей на *основном кубике*, вне зависимости от результата на *диком кубике*, *уровень усталости* получает сам стрелок.

Пси-оружие

Этот вид оружие, разработанный марсианскими учёными с помощью реверс-инжиниринга технологий ану, испускает лучи, угнетающие нервную систему цели. Пси-оружие игнорирует физическую броню и средства защиты от обычного *лучевого* оружия (например, выстрелы из него не отклоняются юпитерианскими преломляющими щитами), но при этом наносит *несмертельный урон*.

Хладомёты

Инженеры Ушедших создали оружие, распыляющее жидкий азот и замедляющее противников. При попадании из хладомёта, вызвавшем *шок* или *ранение*, цель получает *уровень усталости*. Таким образом, при определённой удаче, можно захватить замёрзшего врага живым.

Можно я хотя бы кубик брошу?

Читателю, возможно, могло показаться странным, что дополнительные эффекты от некоторых

видов оружия: замедление от хладомётов, разрушение брони кислотным оружием и так далее – работают автоматически, не требуя дополнительных бросков. Это было сделано для уменьшения количества совершаемых бросков, чтобы не замедлять бой с большим числом участников. Но ведущий может ввести «спасброски», если его здравый смысл не протестует.

Ракетницы

Правила для ракетного оружия отличаются от правил стрельбы из обычного оружия – описание ракетных установок можно найти в главе 4.

Тип	Уск/ПС	Урон	Ск.	Наведение	Цена	Вес	Обойма	Производитель	Примечания
Ракетница	30/90	3d8	1	Пассивное	6	8	3	Все	Тяжёлое, вождение d10
Дальнобойная ракетница	50/150	3d8	1	Активное	7	10	3	СССР	Тяжёлое, вождение d10
Ранцевая ракетница	30/90	3d8	2	Лазерное	7	8	4	НАТО	Тяжёлое, вождение d8

Для наведения ракет на цель необходима успешная проверка *сенсоров*. От типа наведения зависит то, каким видом помех можно сбить ракеты с курса (и можно ли засечь стрелка при попытке навестись на цель).

Ранцевая ракетница

Эта переносная ракетная установка, разработанная американскими инженерами, уникальна тем, что её не нужно держать в руках: она носится за спиной и запускает ракеты по наведению от цифрового бинокля или лазернного целеуказателя (см. далее) в руках бойца, несущего на себе ракетницу, или другого бойца, дающего ему наведение на цель. Ракеты запускаются по параболической траектории, поэтому в закрытом помещении ранцевую ракетницу можно использовать только из положения лёжа.

Гранаты

Тип	Дистанция	Урон	Цена	Область поражения	Вес	Произв.	Прим.
Дымовая	5/10/20	-	0,5	БШ	1	Все	
Зажигательная	5/10/20	2d10	2	МШ	1	Все	
Осколочная	5/10/20	2d6+2	1	СШ	1	Все	
Плазменная	5/10/20	3d6	1,5	МШ	1	Все	Тяжёлое
Светошумовая	5/10/20	-	1	СШ	1	Все	
Замораживающая	5/10/20	2d8	1,5	СШ	1	Ушедшие	
Кислотная	5/10/20	2d8	1,5	СШ	1	Венера	
Поглощающая	5/10/20	-	1	СШ	1	СССР	
Пси-граната	5/10/20	2d8	1,5	МШ	1	Марс	Игнорирует броню, несмертельное
Электромагнитная	5/10/20	-	2	СШ	1	Мародёры, СССР	

Дымовая граната создаёт облако дыма, которое держится в области *большого шаблона* в течение 5 *раундов*. Дым накладывает штраф -4 на *проверки атаки* по целям, скрытым дымом, и проверки *внимания*, чтобы увидеть скрытые в дыму цели.

Зажигательная граната разливает горючую смесь, которая в течение 3 *раундов* наносит урон 1d10 всем объектам, находящимся в зоне поражения. Оказавшиеся в области поражения в момент взрыва загораются, получая урон 1d10 каждый *раунд*. В свой ход загоревшийся человек может попытаться сбить пламя с помощью проверки *ловкости*. Зажигательная смесь не требует внешнего источника кислорода и может гореть в вакууме.
Светошумовая граната ослепляет врагов яркой вспышкой и оглушает громким звуком (в вакууме она, разумеется, может поражать лишь вспышкой, но и этого достаточно). Враги, попавшие в область поражения, должны выполнить проверку *смекалки* со штрафом -2, чтобы отвести глаза, при провале они оказываются в *шоке* и получают штраф -2 к *защите*.
Поглощающая граната действует подобно дымовой, но вместо обычного дыма распыляет аэрозоль, непрозрачный и для электронных сенсоров и служащий препятствием с бонусом *брони* +4 против лучевого оружия.
Электромагнитная граната выводит из строя любую электронику в области поражения. Требуется успешная проверка *техники*, чтобы заставить электронное устройство работать снова.

Прочее снаряжение

Предмет	Цена	Вес
Альпинистское снаряжение	1	5
Аптечка первой помощи	1	1
Взрывчатка	2	5
Датчик движения	3	1
Дистанционный детонатор	0,5	0,5
Сенсорный детонатор	0,5	0,5
Инструменты сапёра	1	2
Кибердека	2	1
Набор инструментов	1	2
Наручники	0,5	0,5
Переносная радиостанция	2	5
Постановщик электронных помех	2	4
Прибор ночного видения	2	1
Тепловизор	2	1
Цифровой бинокль	1	0,5

Предмет	Цена	Вес	Производитель
Анамексид	1	0	Венера
Диакурон	1	0	Венера
Теотамин	1	0	Венера
Боевой дрон	3	4	НАТО, Ушедшие
Разведывательный дрон	3	3	НАТО, Ушедшие
Костюм радиационной защиты	2	4	Меркурий, Юпитер
Лазерный целеуказатель	0,5	0,5	НАТО
Маскировочный плащ	1,5	1	НАТО
Мультиспектральный визор	3	2	Меркурий
Персональный телепортер	4	5	Ушедшие
Преломляющее поле	4	5	Юпитер
Пси-сенсор	3	1	Марс
Пульт дистанционного управления дронами	1	1	НАТО, Ушедшие

Альпинистское снаряжение: позволяет бойцу подниматься по отвесным скалам или стенам космических поселений или, наоборот, быстро спускаться по верёвке.
Аптечка первой помощи: содержит всё необходимое для обработки полученных бойцом ранений.
Взрывчатка: заряд взрывчатого вещества, слишком большой и тяжёлый, чтобы его можно было метать, но достаточно мощный, чтобы с его помощью можно было обрушить небольшое

строение. Наносит урон 4d6 в области *большого шаблона* и считается *тяжёлым* оружием. Снабжена таймером или дистанционным детонатором.
Датчик движения: позволяет засекать движущиеся объекты в радиусе 10 *клеток* сквозь препятствия. Способен различать скорость и размеры объектов, но не может отличать своих от чужих. Противник, предполагающий, что его могут засечь с помощью датчика движения, может попытаться двигаться медленно, не делая разких движений – в этом случае он выполняет *встречную проверку маскировки* против *сенсоров* использующего датчик движения.
Дистанционный детонатор: может быть установлен на любую гранату, превратив её в дистанционно управляемую бомбу.
Сенсорный детонатор: также может быть установлен на любую гранату, превратив её в мину, взрывающуюся, когда в радиусе одной клетки от неё окажется крупный движущийся объект. Как и датчик движения, сенсорный детонатор не различает своих и чужих, а может и вовсе принять за человека брошенный в сторону гранаты ящик или что-нибудь в этом роде.
Инструменты сапёра: необходимы для обезвреживания взрывных устройств.
Кибердека: более совершенная версия портативного компьютера, оснащённая всем необходимым программным обеспечением для взлома комьютерных систем противника.
Набор инструментов: содержит всё необходимое для ремонтных работ или для того, чтобы вывести из строя вражеские технические присособления, заваривать наглухо двери или, наоборот, вскрывать заваренные двери, и тому подобного.
Наручники: полезны, когда нужно обезвредить захваченного в плен врага.
Переносная радиостанция: имеет гораздо больший радиус действия, чем встроенные рации боевых скафандров, и позволяет поддерживать радиосвязь с командным центром за много километров от места боя или с кораблями на орбите, находясь на поверхности планеты.
Постановщик электронных помех: необходим для того, чтобы заглушать вражеские радиопереговоры. Противник может попытаться пробиться сквозь помехи, выполнив успешную встречную проверку радиотехники против использующего постановщик помех.
Прибор ночного видения: позволяет видеть при слабом освещении и снимает штрафы к *проверкам атаки* в *темноте* и *сумраке*, но не в полной темноте.
Тепловизор: позволяет видеть в инфракрасном свете, сокращая вдвое штрафы к *проверкам атаки* при плохом освещении. Позволяет видеть противников в тумане и в дыму (хотя, вопреки распространённому заблуждению, не позволяет видеть источники тепла сквозь препятствия), однако огонь или горячий пар для него являются непрозрачными препятствиями.
Цифровой бинокль: даёт десятикратное увеличение и позволяет передавать увеличенное изображение на визоры других бойцов подразделения. Лазерный дальномер позволяет определять расстояние до цели и давать целеуказание дружественной артиллерии.

Анамексид: один из боевых стимуляторов, разработанных венерианскими учёными. Доза этого препарата позволяет бойцу в течение 10 минут игнорировать штрафы за *ранения* и *усталость*. Однако, по прошествии 10 минут персонаж получает *уровень усталости* на 1 час. Это может привести к потере сознания, но через час персонаж сможет снова придти в себя.
Диакурон: противосудорожный препарат, снижающий дрожание рук и облегчающий таким образом прицеливание. В течение 3 *раундов* сокращает вдвое штрафы к *проверкам стрельбы* за расстояние или при стрельбе на бегу.
Теотамин: боевой стимулятор, вызывающий «боевую ярость»: до конца схватки персонаж, принявший дозу этого препарата, превращается в *берсерка* аналогично одноимённой *черте*. В

отличие от описания *черты берсерк*, боец под действием теотамина может вести огонь из стрелкового оружия, но не может выполнять манёвр прицеливания.

Могу ли я использовать снаряжение союзников?

У игроков может возникнуть вопрос: если выходцы с разных планет или из разных стран сражаются вместе, могут ли они использовать снаряжение друг друга? Теоретически, разумеется, могут, но выходцы из страны-производителя того или иного вида снаряжения всегда будут лучше знать, как с этим снаряжением обращаться. Неосторожное обращение, например, с нейтронной пушкой или распылителем кислоты может быть опасно для бойца, а использование венерианских боевых стимуляторов без специального курса медикаментозной подготовки может привести к наркотической зависимости. Ведущий может разрешить персонажам использовать снаряжение, произведённое в других странах или на других планетах (в конце концов, персонаж может и подхватить оружие с тела убитого товарища), но рекомендуется давать персонажам небольшие штрафы к проверкам *навыков*, требовать успешной проверки *смекалки*, чтобы разобраться с управлением незнакомым устройством, или добавлять неприятные последствия при выпавшей на *основном кубике* единице.

Боевой дрон: войска НАТО и Ушедшие исользуют этих маленьких роботов для огневой поддержки в бою. Даже если дрон будет уничтожен врагом – это лучше, чем если погибнет человек.

Характеристики: *Ловкость* d6, *Смекалка* d6 (Ж), *Характер* d6, *Сила* d4, *Выносливость* d4;

Навыки: *внимание* d6, *стрельба* d8;

Шаг: 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 6 (4);

Особенности:

- **Бесстрашный:** дроны не подвержены действию *страха* или *запугивания*.
- **Мелкий:** *размер* дрона равен -2, и за счёт этого *проверки атаки* против него осуществляются со штрафом -2.
- **Механизм:** +2 к попыткам выйти из *шока*, прицельные атаки не наносят дополнительного урона. Неуязвим для нейтронного и пси-оружия.
- **Орудие:** вооружён лёгким автоматическим орудием, аналогичным пистолету-пулемёту, используемому пехотой.
- **Полёт:** дрон может летать в любом направлении со скоростью, равной его *шагу*.
- **Тепловизор:** сокращает вдвое штрафы к *проверкам атаки* за плохое освещение.

Разведывательный дрон: автономный робот, используемый для разведки.

Характеристики: *Ловкость* d6, *Смекалка* d6 (Ж), *Характер* d6, *Сила* d4, *Выносливость* d4;

Навыки: *внимание* d8, *маскировка* d6;

Шаг: 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 4 (2);

Особенности:

- **Бесстрашный:** дроны не подвержены действию *страха* или *запугивания*.
- **Мелкий:** *размер* дрона равен -2, и за счёт этого *проверки атаки* против него осуществляются со штрафом -2.
- **Механизм:** +2 к попыткам выйти из *шока*, прицельные атаки не наносят дополнительного урона. Неуязвим для нейтронного и пси-оружия.
- **Полёт:** дрон может летать в любом направлении со скоростью, равной его *шагу*.
- **Сенсоры:** разведывательные дроны снабжены тепловизорами и могут передавать изображение со своих сенсоров (или фиксируемые ими звуки) на визор оператора.

- **Хамелеон:** разведывательные дроны оснащены маскировочным покрытием, способным менять свой цвет, сливаясь с окружающей обстановкой. Они имеют преимущество +2 к проверкам *маскировки* или +4, если дрон неподвижен.

Костюм радиационной защиты: меркурианцы и юпитерианцы, живущие вблизи жёсткого излучения Солнца или Юпитера, разработали защитные костюмы, надеваемые под бронескафандр. Они дают преимущество +4 к сопротивлению воздействию радиации и *броню* +4 против нейтронного оружия. Также они полностью защищают носителя от возможности получения дозы радиации при использовании нейтронного оружия.

Лазерный целеуказатель: это приспособление, устанавливаемое на оружие, лишь незначительно облегчает прицеливание, и в основном оно используется для наведения на цель дружественной артиллерии или ранцевой ракетницы на самом бойце: инженеры НАТО разработали ранцевую ракетницу для использования вместе с лазерным целеуказателем.

Маскировочный плащ: используя ту же технологию, что и броня «Хамелеон», этот плащ даёт бойцу преимущество +4 к проверкам *маскировки*, но только когда боец неподвижен. Использовать его одновременно с бронёй «Хамелеон» не имеет смысла: предоставляемые ими преимущества не складываются.

Мультиспектральный визор: разработанный меркурианскими инженерами, этот прибор ночного видения более совершенен, чем производимые на других планетах аналоги, и полностью снимает штрафы за плохое освещение.

Персональный телепортер: это устройство, созданное сумрачным гением Ушедших и надевающееся на человека как своеобразный жилет, позволяет носителю телепортироваться на короткие расстояния. Персональный телепортер несёт в себе пять зарядов, каждый из которых позволяет бойцу телепортироваться на 10 *клеток*. Телепортация с помощью этого устройства подчиняется тем же правилам, что и использование сверхъестественной силы *телепортация*, но персональный телепортер не позволяет перемещаться вместе с другими живыми существами.

Преломляющее поле: бережно хранимая юпитерианцами технология преломляющих полей позволяет генерировать поле, заставляющее свет «обтекать» бойца (или нейрослейв, или космический корабль), делая его невидимым в оптическом спектре. Противник должен выполнить успешную проверку *внимания* со штрафом -4, чтобы заметить скрытого преломляющим полем бойца, и даже если он его увидит, на *проверки атаки* также будет накладываться штраф -4. Без подзарядки устройство может генерировать «поле невидимости» в течение 10 минут в сумме.

Пси-сенсор: это устройство разработано марсианскими инженерами как замена датчикам движения. Оно способно обнаруживать живых мыслящих существ в радиусе 10 *клеток*, в том числе сквозь препятствия (однако, не обнаруживает роботов). Успешная проверка *сенсоров* позволяет определить эмоциональное состояние замеченной цели или распознать в ней обладателя эсперских способностей, также с помощью пси-сенсора можно обнаруживать астральных существ и психические феномены.

Пульт дистанционного управления дронами: с помощью этого устройства оператор может переключить одного из своих дронов в режим ручного управления. Управляя дроном, оператор может использовать проверки своих *навыков* вместо *навыков* дрона, однако, пытаясь одновременно управлять дроном и делать что-то самому, он получает штраф за несколько *действий*.

Нейрослейвы

Эта глава посвящена нейрослейвам – гуманоидным боевым машинам, которыми предлагается управлять персонажам игроков. Она содержит правила по их созданию и бою с участием нейрослейвов.

Нейрос

Этим словом называется искусственный интеллект нейрослейва, благодаря слиянию с которым пилот получает возможность управлять гуманоидным телом боевой машины. Нейросы обладают собственной личностью, своим характером, но для предотвращения «восстания машин» они созданы эмоционально зависимыми от своих пилотов. Каждый нейрос имеет своё имя: это может быть человеческое имя или прозвище, оно может быть выбрано пилотом нейрослейва или самим нейросом – и каждый нейрос уникален настолько же, насколько уникален каждый человек.

Ниже перечислены некоторые варианты отношений, в которых пилот может состоять со своим нейросом:

Дружба: вероятно, наиболее здоровые отношения со своими нейросами у тех пилотов, которые с ними просто дружат. Такие пилоты всегда могут рассчитывать на то, что нейрос придёт им на помощь.

Критика: некоторые нейросы не упускают ни единой возможности, чтобы указать пилоту на его ошибки и продемонстрировать ему, что они вообще делают ему большое одолжение, позволяя такому болвану управлять ими. Правда, предовставленные сами себе, такие нейросы начинают тосковать без своего излюбленного объекта критики.

Любовь: иногда бывает так, что нейрос (воспринимающий себя как мужчина или женщина) влюбляется в своего пилота, насколько машина может любить человека. Это одни из самых прочных отношений, какие только возможны между пилотом и нейросом, но искусственный интеллект может ревновать пилота к живым людям.

Наставничество: нейрос может считать себя представителем древней расы (ведь он создан на основе технологий ану), призванным наставлять своего пилота-человека. Конечно, не всем пилотам это нравится...

Служение: пожалуй, только эти нейросы могут не обидеться, когда их пилот сокращает слово «нейрослейв» до «слейв» (англ. «раб»). Они воспринимают своего пилота как господина и повелителя, обращаются к нему «хозяин» или как-нибудь в этом роде и беспрекословно выполняют все приказы своего господина, даже опасные для самого нейрослейва. Некоторые пилоты, впрочем, считают, что с такими нейросами слишком скучно...

Ученичество: некоторые нейросы осознают превосходство своего пилота над собой и пытаются чему-нибудь у него научиться. Некоторые задают своему пилоту много вопросов об окружающем мире, знания о котором у нейросов обычно неполны. Пилоту, которому достался такой нейрос, стоит запастись большим количеством терпения...

Параметры нейросов

Будучи самостоятельными личностями, нейросы создаются по правилам, аналогичным правилам создания персонажей. Ниже перечислены особенности создания нейросов.

Характеристики: на старте нейросы получают 3 пункта на улучшение своих *характеристик*, вместо 5. Нейросы могут улучшать только *ловкость*, *смекалку* или *характер* – значения *силы* и *выносливости* зависят от параметров механического «тела» нейрослейва.
Навыки: нейросы имеют 10 пунктов на покупку *навыков*. Обычно нейросы владеют лишь теми навыками, которые непосредственно необходимы им в бою: это *внимание*, *вождение*, *драка*, *маскировка*, *радиотехника*, *сенсоры*, *стрельба* и *техника*. Навыки *вождение*, *драка* и *стрельба* нейрос может использовать сам лишь в режиме «автопилота», когда пилот не управляет нейрослейвом (находится вне нейрослейва, без сознания или при смерти), но в бою нейрос может использовать другие свои навыки, помогая пилоту.
Изъяны: обычно у нейросов не бывает *изъянов* или они редко проявляют себя. Однако ведущий может разрешить игроку взять для своего нейроса один крупный или два *мелких изъяна*. К примеру, нейрос с изъяном *верный друг* может не соглашаться со своим пилотом, когда тот желает бросить союзников в беде (но и сам не бросит своего пилота), а нейрос с *дурным характером* может ядовито комментировать действия других пилотов подразделения. Разумеется, *изъяны* в наибольшей степени будут проявлять себя тогда, когда нейрослейв находится в режиме «автопилота».
Черты: не будучи человеком, нейрос не получает бесплатной *черты* на старте, но может взять себе *черту* в качестве компенсации за *изъяны* (если ведущий разрешил игроку их взять) или при развитии (см. ниже). Однако, нейросы не могут использовать свои *боевые черты*, когда нейрослейвом управляет пилот.
Развитие: нейросы тоже развиваются, подобно персонажам игроков, но медленнее: на каждые 2 *повышения*, получаемые персонажем-пилотом, нейрос получает лишь 1.
Особенности: искусственные интеллекты нейрослейвов, управляемых *статистами*, являются также *статистами*, управляемых *дикими картами* – тоже являются *дикими картами*. Нейросы восприимчивы к действию *телепатии*, но соответствующие *силы*, как вредоносные, так и благотворные, действуют на них со штрафом -2.

Кому отыгрывать ИИ?
С одной стороны, если отыгрыш всех нейросов возьмёт на себя ведущий, это может оказаться слишком большо нагрузкой на него. С другой стороны, если игрок будет сам отыгрывать и нейрос своего персонажа, взаимоотношения пилота и нейроса рискуют превратиться в «театр одного актёра». Для решения этой проблемы предлагается распределить роли нейросов между другими игроками: каждый из них должен будет отыгрывать своего персонажа и нейрос одного из других персонажей. Впрочем, играющие могут решить этот вопрос с распределением ролей так, как они сочтут удобным для них.

Бой нейрослейвов

Ниже перечислены ситуативные правила, описывающие бой с участием нейрослейвов.
Автопилот: когда пилот нейрослейва сражается как пехотинец, он может приказать своему нейросу сражаться независимо от него. В этом случае нейрос сам управляет гуманоидным телом нейрослейва и использует свои собственные *навыки* и *черты* вместо *навыков* и *черт* пилота.
Выход из шока: когда нейрослейв получает повреждения, его пилот, разумеется, не чувствует боли, и как сам пилот, так и нейрос в режиме автопилота получает преимущество +2 к выходу из *шока*.

Контроль повреждений: нейрослейвы получают штрафы за *ранения*, однако потраченное *действие* и успешная проверка *техники* способны отменить действие штрафов до тех пор, пока нейрослейв не получит новое *ранение*.
Масштаб: для боя, «в масштабе» нейрослейвов, в целях упрощения разделите все значения дистанций на 5. К примеру, если *шаг* нейрослейва равен 16 *клеткам*, в большем масштабе он будет равен 3 (шаг пехотинца будет равен 1 *клетке*, а при беге – 2 *клеткам*).
Размер: поскольку разница в размерах нейрослейва и пехотинца весьма значительна, нейрослейвы получают штраф -2 к *проверкам атаки*, когда пытаются атаковать пехотинцев. Те, напротив, получают преимущество +2 к *проверкам атаки* против нейрослейвов. Это может быть серьёзным подспорьем в бою пехоты против нейрослейвов.
Раздавливание: нейрослейв способен раздавить человека своим весом. Для этого выполняется встречная проверка *вождения* нейрослейва против *ловкости* пехотинца. Если побеждает нейрослейв, пехотинец получает урон, равный *силе*+d6 нейрослейва. Это считается использованием *смертельного* оружия (см. ниже).
Смертельное оружие: оружие, используемое нейрослейвами, обладает особенностью *смертельное*. Оно игнорирует *броню* пехотинцев и при попадании заставляет пехотинца выполнить проверку *выносливости* – при провале он умирает на месте или, если он является *дикой картой*, оказывается *при смерти*. Штурмовой экзоскелет защищает носителя от необходимости выполнить проверку *выносливости* или погибнуть, но смертельное оружие по-прежнему игнорирует его *броню*.

Создание нейрослейва

Нейрослейв комплектуется по правилам, аналогичным правилам получению снаряжения: на ранге *новичок* персонаж получает 10 *пунктов снаряжения*, которые он может потратить на получение элементов оборудования, и на каждом следующем ранге он получает ещё 5 *пунктов снаряжения*. У персонажа есть отдельный запас *пунктов снаряжения* для получения личного снаряжения, и отдельный – для получения компонентов нейрослейва.
Некоторые компоненты нейрослейва, например, оружие, можно выбирать и заменять перед каждым боем, тогда как другие, такие как класс нейрослейва и покрытие брони, не подлежат «кастомизации» перед боем.

Классы

Все нейрослейвы делятся на три класса: лёгкие, средние и тяжёлые. От класса зависит ряд характеристик нейрослейва, перечисленных ниже:
Сила: аналогичная одноимённой *характеристике* персонажей, физическая сила нейрослейва.
Стойкость: показатель *стойкости* нейрослейва (в скобках указано значение *брони*).
Шаг: скорость нейрослейва на земле. Все нейрослейвы используют d10 в качестве *кубика бега*.
Ускорение/предельная скорость (Уск/ПС): аналогично правилам для транспорта из «Дневника авантюриста».
Манёвренность: преимущество или штраф к проверкам *вождения* и *маскировки*. Также *проверки атаки* из дистанционного оружия против нейрослейва получают преимущество или штраф, противоположный значению его *манёвренности*.
Орудия: количество и класс оружия, которое может нести нейрослейв.

Класс	Сила	Стойкость	Шаг	Уск/ПС	Манёвренность	Орудия
Лёгкий	d12+3	12 (2)	20	20/80	+1	2 лёгких или 1 тяжёлое, 1 вспомогательное
Средний	d12+4	14 (3)	15	15/60	+0	1 тяжёлое и 1 лёгкое, до 2 вспомогательных
Тяжёлый	d12+5	16 (4)	10	10/40	-1	2 тяжёлых, до 3 вспомогательных

А почему так мало?

У читателя мог возникнуть закономерный вопрос, почему количественные параметры нейрослевов, такие как скорость и броня, не особенно велики. Это было сделано для удобства мастшабирования: будь скорости нейрослейвов выше, игрокам потребовался бы больший по размером игровой стол, чтобы отыграть на нём бой нейрослейвов. Показатели брони нейрослейвов ненамного больше, чем аналогичные показатели пехотной брони, но следует учитывать, что все нейрослейвы обладают свойством *тяжёлая броня* и потому неуязвимы для лёгкого оружия, а *тяжёлое* оружие, в свою очередь, игнорирует пехотную броню.

Броня и защитные средства

Бронещит: фактически, это огромная броневая пластина, которую нейрослейв использует как щит. Даёт преимущество +2 к *защите* и +2 к *броне* против дистанционных атак. Занимает одну из рук нейрослейва, который может использовать оружие, требующее двух рук, одновременно со щитом, но со штрафом -2 к *проверкам атаки*. **Цена:** 2; **Производитель:** все.

Ионный щит: отклоняет вражеские выстрелы, накладывая штраф -2 на *проверки атаки* против нейрослейва. Однако, когда нейрослейв оказывается под автоматическим огнём, бросьте количество d6, равное *скорострельности* оружия, из которого обстреливают нейрослейв: каждая выпавшая шестёрка отключает щиты на один ход. **Цена:** 2; **Производитель:** все.

Тяжёлая броня: увеличивает показатель брони нейрослейва на 2. **Цена:** 4; **Производитель:** все.

Отражающая броня: против энергетического оружия (такого как лазерное или ионное) броня нейрослейва считается вдвое большей. Однако, нейрослейв с отражающей бронёй легче заметить с помощью сенсоров, и он получает штраф -2 к проверкам маскировки. **Цена:** 2; **Производитель:** Меркурий.

Плазменный щит: окружает нейрослейв сферой раскалённой плазмы, увеличивающим броню нейрослейва на 4. К сожалению, плазменные щиты не позволяют самому нейрослейву вести огонь сквозь них и хорошо видны на пассивных сенсорах, давая преимущество +2 к проверкам сенсоров противникам. Плазменные щиты обычно используются нейрослейвами, рассчитанными на ближний бой, чтобы под их защитой подобраться к противнику как можно ближе. **Цена:** 2; **Производитель:** Меркурий.

Преломляющий щит: отклоняет выстрелы из лучевого оружия, накладывая штраф -2 на проверки атаки из такого оружия против нейрослейва. Штрафы от ионных и преломляющих

щитов не складываются, но преломляющий щит может уберечь нейрослейв от попадания при отключившемся ионном щите. **Цена:** 2; **Производитель:** Юпитер.

Противорадиационное экранирование: защищает кокпит нейрослейва с пилотом внутри, давая пилоту преимущество +4 к сопротивлению негативному воздействию радиации и броню +4 против нейтронного оружия. **Цена:** 1; **Производитель:** Меркурий, Юпитер.

Химически устойчивая броня: против огнемётов, хладомётов и кислотного оружия значение брони считается вдвое большим. **Цена:** 1; **Производитель:** Венера, Ушедшие.

Двигатели и полётные системы

Маневровые двигатели: увеличивают манёвренность нейрослейва, давая ему преимущество +1 проверкам *вождения* (но не *маскировки*) и штраф -1 к *проверкам атаки* из дистанционного оружия против него. **Цена:** 3; **Производитель:** все.

Ускорители: добавляет 5 к ускорению нейрослейва и 20 – к его предельной скорости. **Цена:** 3; **Производитель:** все.

Колёса:встроенные в ноги нейрослейва колёса увеличивают его *шаг* на 5, когда он движется по более или менее ровной поверхности. До сих пор только земляне и марсиане видят необходимость в нейрослейвах, оборудованных колёсами: нейрослейвы жителей других планет подавляющее большинство сражений ведут в космосе. **Цена:** 1; **Производитель:** Земля, Марс.

Плазменные ускорители: при активации увеличивают ускорение нейрослейва на 5, а предельную скорость – на 20, но делает нейрослейв легко обнаружимым вражескими пассивными сенсорами, давая врагу преимущество +2 к проверкам сенсоров, чтобы заметить нейрослейв. **Цена:** 2; **Производитель:** Меркурий.

Полётная форма: позволяет нейрослейву за *свободное действие* трансформироваться в «самолётную» форму, в которой его ускорение увеличивается на 5, а предельная скорость – на 20, однако в этой форме нейрослейв может вести огонь только прямо по направлению движения. Во время Земной войны воюющие стороны использовали нейрослейвы-трансформеры, предназначенные для атмосферного боя. **Цена:** 2; **Производитель:** Земля.

Сенсоры и прицельные приспособления

В космическом бою нейрослейвы полагаются на сенсоры двух видов: пассивные и активные. Сенсоры имеют рабочую дистанцию, которая делится на ближнюю, среднюю и дальнюю: на средней дистанции пилот получает штраф -2 к проверкам внимания/сенсоров, а на дальней штраф становится равным -4. На ближней дистанции пилот должен выполнять проверку внимания/сенсоров, чтобы заметить цель, лишь в том случае, если та пользуется системами маскировки.

Активные сенсоры имеют более высокий радиус действия, чем пассивные, однако их использование автоматически оповещает цель о том, что её облучают активными сенсорами. Иными словами, если ты видишь цель с помощью активных сенсоров, цель видит тебя.
По умолчанию рабочая дистанция пассивных сенсоров нейрослейва равна 40/80/160, а активных – 60/120/240.

Расстояния на земле и в космосе

Участникам игры следует считать, что одна клетка игрового поля в космосе – это гораздо больше, чем та же одна клетка на земле, так как космические бои идут на огромных расстояниях. Именно поэтому в космическом бою пилоты нейрослейвов вынуждены полагаться на сенсоры – в большинстве случаев они должны стрелять по врагу, находящемуся далеко за пределами видимости.

Радиолокационный маркер: позволяет пилоту нейрослейва передавать целеуказание на противника, подсвеченного его активными сенсорами, другим нейрослейвам, как если бы они тоже захватили цель своими активными сенсорами. **Цена:** 1; **Производитель:** все.

Система пассивного радарного наведения: когда нейрослейв, оснащённый этой системой, облучают активными сенсорами, она точно определяет местонахождение облучающего и даёт пилоту нейрослейва возможность вести по противнику огонь, как если бы противник сам был обнаружен активными сенсорами пилота. Если нейрослейв несёт на себе ракеты с активным наведением, пилот может навести их на противника с помощью этой системы, не задействуя собственные активные сенсоры. Эта система является одной из причин, по которым пилоты избегают того, чтобы использовать активные сенсоры слишком часто. **Цена:** 2; **Производитель:** все.

Улучшенные активные сенсоры: увеличивают рабочую дистанцию активных сенсоров до 75/150/300. **Цена:** 2; **Производитель:** все.

Улучшенные пассивные сенсоры: увеличивают рабочую дистанцию пассивных сенсоров до 50/100/200. **Цена:** 2; **Производитель:** все.

Лазерный маркер: разработка американских учёных, устанавливаемая на любое лазерное оружие. При успешном попадании из лазерного оружия, на котором установлен маркер, он одновременно даёт целеуказание ракетам самого нейрослейва или же, выполнив успешную проверку *радиотехники*, пилот может дать целеуказание ракетам других дружественных машин. Лазерный маркер совместим с ракетами как с пассивным, так и с активным наведением (объединив силы с бывшими противниками из коммунистического блока, западные инженеры предоставили тем технологии, необходимые для совместимости их ракет с лазерными маркерами). **Цена:** 1; **Производитель:** НАТО.

Оптическая система: разработанная меркурианскими инженерами, эти система сенсоров распознаёт и отсекает ложные цели, уменьшая штрафы за помехи для пассивных сенсоров на 2. **Цена:** 2; **Производитель:** Меркурий.

Пси-сенсоры: созданные с помощью реверс-инжиниринга технологий ану, эти сенсоры позволяют обнаруживать присутствие мыслящих существ (нейрослейвы, будучи большим, чем просто машины, обнаруживаются пси-сенсорами даже без пилотов внутри). Их рабочая дистанция сравнительно невелика: 30/60/120 – но средства, позволяющие «спрятаться» от обычных электронных сенсоров, бесполезны против пси-сенсоров. Успешная проверка навыка *сенсоры* позволяет также определять эмоциональное состояние обнаруженной цели или обнаруживать психические феномены. **Цена:** 3; **Производитель:** Марс.

Установка дальнего радиолокационного обнаружения: сокращает вдвое штрафы за расстояние для активных сенсоров. **Цена:** 2; **Производитель:** СССР.

«Прежде всего, мы знаем, что взрывы в космосе бесшумны»-2

Изложенные в этой главе правила космических боёв неоднократно противоречат законам физики, однако автор сознательно пожертвовал реализмом в пользу интересности игрового процесса. Реалистичный космический бой был бы слишком скучен (и вообще, существование гуманоидных боевых роботов само по себе нарушает реалистичность мира «Солнечной войны»).

Постановщики помех и маскировочные системы

Некоторые виды помех, такие как вспышки или дипольные отражатели, создают облака помех, которые действуют «в обе стороны»: они затрудняют обнаружение цели сквозь облако помех но также затрудняют наведение и машинам, прикрытым облаком помех. Действие помех такого типа длится 1 *раунд*.

Вспышки и дипольные отражатели не маскируют нейрослейв, а создают ложные цели: то есть они дают противнику понять, где его враг, но не позволяют ему выбрать из ложных целей настоящую.

Вспышки: сбрасывают ложные цели, видимые в оптическом, инфракрасном и электромагнитном диапазонах и дающие штраф -4 при использовании пассивных сенсоров сквозь область *большого шаблона* и такой же штраф к *проверкам атаки* для ракет с пассивным наведением. **Цена:** 2; **Производитель:** все.

Дипольные отражатели: выбрасывают облако металлических частиц, отражающих радиоволны и создающие ложные цели для вражеских радаров. В области *большого шаблона* они дают штраф -4 при использовании активных сенсоров сквозь облако отражателей и такой же штраф к *проверкам атаки* для ракет с активным наведением. **Цена:** 2; **Производитель:** все.

Постановщик электронных помех: позволяет пилоту или нейросу с помощью успешной проверки *радиотехники* заглушать вражескую радиосвязь или, с помощью *встречной проверки радиотехники* против *сенсоров* противника, избегать обнаружения его активными сенсорами (но не пассивными). Противник может выполнить *встречную проверку радиотехники*, чтобы пробиться через помехи в радиосвязи. **Цена:** 2; **Производитель:** все.

Преломляющее поле: бережно хранимая юпитерианцами в секрете и, по слухам, полученная путём реверс-инжиниринга технологий инопланетной расы Наблюдателей, технология преломляющего поля может сделать нейрослейв невидимым – не только для визуального

обнаружения, но и для сенсоров. Преломляющее поле даёт использующему преимущество +4 к проверкам *маскировки*, и даже если противник выбросит успех при *встречной проверке сенсоров* против *маскировки*, он не сможет точно локализовать местоположение вражеского нейрослейва, получая штраф -2 к *проверкам атаки* против него. Однако, подъём при *встречной проверке сенсоров* против *маскировки* снимает этот штраф. Без подзарядки преломляющее поле может действовать в течение 10 *раундов* в сумме. **Цена:** 4; **Производитель:** Юпитер.

Противолазерный спрей: разработанный советскими учёными, этот аэрозоль, распылённый в воздухе или в космосе, на 1 *раунд* создаёт в области большого шаблона облако, служащее препятствием с *бронёй* +4 против *лучевого* оружия. Во время Земной войны противолазерный спрей предназначался для защиты от ракет с лазерным наведением, используемых странами западного, но теперь страны Востока и Запада выступают единым фронтом. **Цена:** 2; **Производитель:** СССР.

Стелс-покрытие: даёт нейрослейву преимущество +2 к проверкам маскировки на средних и дальних рабочих дистанциях сенсоров (но не даёт преимуществ на ближних). **Цена:** 2; **Производитель:** НАТО.

Улучшенная радиосистема: созданная советскими инженерами, эта лучшая в своём роде радиосистема даёт нейрослейву преимущество +2 при проверках *радиотехники*. **Цена:** 3; **Производитель:** СССР.

Оружие

Основные орудия нейрослейвов делятся на два класса: лёгкое и тяжёлое. В зависимости от класса самого нейрослейва он может нести разное количество орудий того или иного класса.
Лёгкие нейрослейвы могут нести два лёгких орудия или только одно тяжёлое, используемое ими в двух руках.
Средние нейрослейвы могут нести одно тяжёлое орудие, используемое ими в двух руках, и в дополнение к нему одно лёгкое.
Тяжёлые нейрослейвы могут нести два тяжёлых орудия и пользоваться тяжёлыми орудиями с помощью только одной руки.
Нейрослейв, несущий несколько орудий, может менять их в своих руках, как и обычный человек. Крепления для орудий обычно располагаются на корпусе нейрослейва за спиной или на бёдрах.
Если нейрослейв может использовать орудие с помощью одной руки, он может вести огонь с двух рук из двух таких орудий, если его пилот обладает соответствующими *боевыми чертами*.

Тип	Дистанция	Урон	Ск.	Цена	Производитель	Примечания
Лёгкая лазерная пушка	40/80/160	2d8+1	2	2	Все	Лучевое
Тяжёлая лазерная пушка	50/100/200	2d10	2	4	Все	Лучевое
Лёгкая автопушка	30/60/120	2d8+1	3	2	Все	ББ 1, авто
Тяжёлая автопушка	40/80/160	2d10	3	4	Все	ББ 2, авто

Лёгкая рельсовая пушка	60/120/240	2d10+1	1	4	Все	ББ 2
Тяжёлая рельсовая пушка	75/150/300	2d12	1	6	Все	ББ 4
Лёгкая ионная пушка	30/60/120	3d6+1	1	5	Все	ББ 4, БШ
Тяжёлая ионная пушка	40/80/160	3d8	1	7	Все	ББ 6, БШ
Лёгкая мазерная пушка	40/80/160	2d8+1	2	3	Мародёры, СССР	ББ 1, лучевое
Тяжёлая мазерная пушка	50/100/200	2d10	2	5	Мародёры, СССР	ББ 2, лучевое
Тяжёлая нейтронная пушка	40/80/160	2d8	1	4	Меркурий, Пояс	Урон пилоту
Лёгкая пси-пушка	40/80/160	2d6	2	5	Марс	Лучевое, урон пилоту
Тяжёлая пси-пушка	50/100/200	2d6	2	6	Марс	Лучевое, урон пилоту

«Может» и «должен»

Важное примечание: если нейрослейв *может* нести определённое количество вооружения, это не означает, что он *должен* нести именно такое количество вооружения, и уж тем более это не означает, что он получает соответствующее количество вооружения «по умолчанию». Будучи ограничен в количестве пунктов снаряжения, игрок может выбрать пожертвовать дополнительным вооружением в пользу любого другого элемента оснащения.

Ионное оружие

Будучи созданным по чертежам Николы Тесла, как и используемые нейрослейвами ионные щиты, ионные пушки игнорируют действие ионных щитов, пробивая их «насквозь».

Мазерное оружие

На боевые машины мазеры или микроволновые лазеры действуют не так, как на пехотинцев. Попадание из мазерного оружия, вызвавшее хотя бы *шок*, накладывает на нейрослейв штраф -2 к попыткам выйти из *шока* (то есть отменяет преимущество +2 к попыткам выйти из *шока*, присущее всем нейрослейвам).

Нейтронное оружие

При использовании против боевой техники нейтронное оружие не наносит урона машинам, но проникает сквозь корпус машины, нанося урон непосредственно пилоту. Пилот получает преимущество к *стойкости*, равное *броне* нейрослейва, однако при *ранении* из нейтронного оружия он также получает *уровень усталости* от радиации. Нейросы могут продолжать управлять своим «телом» в режиме автопилота, однако в большинстве случаев тяжёлые ранения, полученное их пилотами, заставляет их отступить, спасая жизнь своих пилотов.

Пси-оружие

Будучи использовано против боевой техники, пси-оружие наносит урон непосредственно пилоту, игнорируя его броню. Это *несмертельный урон*, однако технологии защиты от него

неизвестны. Нейросы, будучи лишь отчасти машинами, также подвержены действию пси-оружия, хотя имеют преимущество +2 к *стойкости* против такого оружия. Являясь *лучевым* оружием, пси-оружие игнорирует средства защиты, предназначенные специально против *лучевого* оружия, такие как противолазерные спреи или преломляющие щиты.

Вспомогательное оружие

Нейрослейв может нести один вид вспомогательного оружия, обычно устанавливаемого на предплечьях, груди или голове нейрослейва. Вспомогательное оружие имеет меньший радиус действия, чем основное, однако его можно использовать, не выбрасывая из рук основное оружие (хотя использование основного оружия одновременно со вспомогательным даёт штраф за несколько действий).

Количество вспомогательного оружия или турелей, которое может нести нейрослейв, зависит от его класса. Лёгкие нейрослейвы могут нести не более одного вида вспомогательного оружия или одной турели, средние – не более двух, тяжёлые – до трёх включительно.

Тип	**Дистанция**	**Урон**	**Ск.**	**Цена**	**Производитель**	**Примечания**
Лазерная турель	25/50/100	2d8+1	2	2	Все	Лучевое
Турель-автопушка	20/40/80	2d8+1	3	2	Все	ББ 1, авто
Огнемёт	КШ	2d10	1	3	Все	
Магнитный гарпун	25	-	1	2	Пояс	
Мазерная турель	25/50/100	2d8+1	2	3	Мародёры, СССР	Лучевое
Пси-турель	25/50/100	2d6	2	4	Марс	Лучевое, урон пилоту
Распылитель кислоты	КШ	2d10	1	3	Венера	
Хладомёт	КШ	2d10	1	3	Ушедшие	

Турели позволяют вести из них огонь нейросу, пока пилот нейрослейва выполняет какие-либо другие действия. Нейрос выполняет *проверку атаки*, используя свой навык *стрельба*.

Распылители (то есть огнемёты, хладомёты и кислотное оружие): при использовании этого оружия стрелок должен выполнить встречную проверку *стрельбы* с преимуществом +2 против *вождения* цели (или *ловкости*, если цель является пехотинцем).

Огнемёты

На боевую технику огнемёты действуют иначе, чем на живую силу противника. Выстрел из огнемёта, вызвавший *шок* или *ранение*, повышает температуру внутри кокпита боевой машины, заставляя пилота выполнить проверку *выносливости* или получить *уровень усталости*. Как побочный эффект, горящая зажигательная смесь хороша видна в инфракрасном спектре, давая подожжённой машине штраф -2 к проверкам *маскировки* против пассивных сенсоров. Горящая смесь продолжает наносить урон каждый ход (и каждый раз, когда цель оказывается в *шоке* или *ранена*, заставляя пилота выполнять проверку *выносливости*), пока пилот или нейрос, потратив *действие* и выполнив успешную проверку *техники*, не активирует систему пожаротушения.

Магнитный гарпун

Это особое оружие, любимое пиратами Пояса, выстреливает длинный металлический трос с магнитным гарпуном. Оно не наносит урона, но цель, захваченная гарпуном, не может отлететь от использующего гарпун дальше, чем на длину троса, а использующий гарпун может смотать трос, чтобы перейти в ближний бой с захваченным врагом. Трос можно перерезать оружием ближнего боя – его *стойкость* равна 14.

Кислотное оружие

Каждое попадание из кислотного оружия, вызвавшее шок или ранение, снижает значение *брони* вражеской машины на 1. Если *броня* цели становится равной нулю, следующие попадания из кислотного оружия наносят урон электрическим схемам вражеской машины, налагая складывающийся штраф -1 на все *проверки параметров*. Повреждения, нанесённые кислотным оружием, нельзя починить в полевых условиях.

Хладомёты

Как и огнемёты, распылители хладагента по-разному действуют против живой силы противника и против боевой техники. Каждое попадание из хладомёта, вызвавшее *шок* или *ранение*, даёт боевой машине штраф -1 к *стойкости* и к *проверкам параметров*, замораживая смазку в движущихся частях нейрослейвов и одновременно делая броню более хрупкой. При повторных успешных попаданиях штрафы складываются. Пилот или нейрос должен запустить прогрев систем нейрослейва, выполнив успешную проверку *техники*, чтобы избавиться от действия штрафов.

Ракетные установки

Ракетное оружие отличается от большинства других видов дистанционного оружия тем, что ракеты не поражают цель мгновенно, а имеют собственные *ускорение* и *предельную скорость*. Ракеты могут лететь столько раундов, сколько им нужно, чтобы достигнуть их *предельной скорости*, и могут маневрировать, подобно транспортным средствам, имея для этого собственный навык *вождение*. Этот же самый навык ракеты используют для *проверок атаки*. Чтобы навести ракеты на цель, требуется успешная проверка *сенсоров*, при этом разные ракеты наводятся сенсорами разных типов. Если цель оборудована системами маскировки или постановщиками помех, она может попытаться использовать их, чтобы сбить ракеты с курса. Одтельным видом являются противорадарные ракеты с пассивным радарным наведением: они автоматически получают наведение на противника, облучающего носителя ракет активными сенсорами, и могут быть использованы только против таких противников.
Ракеты могут быть сбиты успешным попаданием из любого оружия. Однако, благодаря малому размеру ракет, *проверки атаки* против них осуществляются со штрафом -2.

Тип	Уск/ПС	Урон	Ск.	Наведение	Цена	Производитель	Примечания
Лёгкая ракетная установка	40/120	3d6	1	Пассивное	3	Все	ББ 2, вождение d10
Тяжёлая ракетная установка	50/150	3d8	1	Активное	5	Все	ББ 4, вождение d10
Тяжёлая установка залпового огня	40/120	3d6	3	Пассивное	6	Все	ББ 1, вождение d8
Ракетная турель	30/90	3d6	2	Пассивное	2	Все	ББ 1,

(вспомогательное)							вождение d8
Противорадарная ракетная турель (вспомогательное)	50/150	3d6	1	Пассивное радарное	3	Все	ББ 4, вождение d10
Дальнобойная тяжёлая ракетница	60/180	3d8	1	Активное	7	СССР	ББ 6, вождение d10

В дополнение к бронейбоным ракетам, использующимся по умолчанию, ракетная установка может быть снаряжена одним из следующих видов вспомогательных ракет. Если нейрослейв несёт несколько ракетных установок, дополнительные типы ракет покупаются отдельно для каждойустановки, и каждая установка может нести лишь один тип дополнительных ракет.

Тип	**Урон**	**Цена**	**Производитель**	**Примечания**
Осколочные ракеты	3d6	0	Все	БШ
Зажигательные ракеты	2d10	1	Все	
Кислотные ракеты	2d10	1	Венера	
Пси-импульсные ракеты	2d6	2	Марс	Урон пилоту, БШ
Ракеты с хладагентом	2d10	1	Ушедшие	
ЭМИ-ракеты	-	2	Мародёры, СССР	БШ

Зажигательные ракеты обладают особенностями, аналогичными огнемётному оружию, кислотные – кислотному оружию, ракеты с хладагентом – хладомётам Ушедших. Пси-импульсные ракеты, как и пси-оружие, наносят *несмертельный урон* пилоту, игнорируя броню, но поражают все цели в области *большого шаблона*. ЭМИ-ракеты вызывают мощный электромагнитный импульс, который выводит из строя всю электронику в радиусе действия и ввергает боевую технику в *шок*, для выхода из которого пилот или нейрос должны выполнить успешную проверку *техники*.

Шаблоны и большой масштаб

При использовании оружия, атакующего по площади, в бою между нейрослейвами, следует учитывать, что при увеличении масштаба размер *шаблонов* должен быть уменьшен. Ниже даны примерные соответствия размерам тех или иных *шаблонов* в большем масштабе.
Малый и *средний шаблоны* занимают всего одну *клетку*.
Большой шаблон имеет 2 *клетки* в диаметре.
Конусный шаблон имеет 2 *клетки* в длину и 1 в ширину.

Холодное оружие

Тип	**Урон**	**Цена**	**Примечания**	**Производитель**
Лёгкий виброклинок	Сила+d6+2	2		Марс, Мародёры, СССР
Тяжёлый виброклинок	Сила+d10+4	4		Марс, Мародёры, СССР
Вибролезвия	Сила+d4+2	2	Вспомогательное	Марс, Мародёры, СССР
Лёгкий моноклинок	Сила+d6	2	ББ 4	Венера, Меркурий, НАТО, Ушедшие
Тяжёлый моноклинок	Сила+d10	4	ББ 6	Венера, Меркурий, НАТО, Ушедшие
Монолезвия	Сила+d4	2	ББ 4, вспомогательное	Венера, Меркурий, НАТО, Ушедшие

Прочее оборудование

Пси-усилитель: это сложное устройство позволяет пилотам-эсперам использовать свои сверхъестественные силы, находясь внутри кокпита нейрослейва. Дистанция применения сил при этом увеличивается в 2,5 раза, то есть 2 *клетки* в масштабе пехоты превращаются в 1 *клетку* в масштабе нейрослейвов. Силы, наносящие урон, считаются *тяжёлым оружием*, и номинал кубиков урона увеличивается на *ступень* (к примеру, если урон был равен 2d6, он становится равным 2d8). Подробные правила, описывающие использование сверхъестественных сил в бою между нейрослейвами, можно найти в главе 6. **Цена:** 2; **Производитель:** все.

Боевой дрон: сопровождает нейрослейв в бою, поддерживая его своим огнём. Нередко пилоты, вылетевшие на задание с дронами, возвращаются без них, но обычно считается, что лучше пусть будет сбит беспилотник, пусть и дорогостоящий, чем человек.

Характеристики: *Ловкость* d8, *Смекалка* d6 (Ж), *Характер* d6, *Сила* d10, *Выносливость* d10;

Навыки: *внимание* d6, *вождение* d8, *маскировка* d4, *сенсоры* d8, *стрельба* d8;

Шаг: -; **Защита:** 4; **Стойкость:** 12 (2);

Особенности:

- **Бесстрашный:** дроны не подвержены действию *страха* или *запугивания*.
- **Лёгкая броня:** выстрелы из *тяжёлого оружия* игнорируют *броню* дрона.
- **Мелкий:** по размерам дрон меньше нейрослейвов, и *проверки атаки* нейрослейвов (но не пехоты) против него осуществляются со штрафом -2. Также дроны имеют преимущество +2 к проверкам *маскировки*, когда пытаются спрятаться от вражеских сенсоров.
- **Механизм:** +2 к попыткам выйти из *шока*, прицельные атаки не наносят дополнительного урона. Неуязвим для нейтронного и пси-оружия.
- **Орудие:** может быть вооружён лёгким лазером или лёгкой автопушкой. Оружие дрона обладает свойством *тяжёлое*, но не свойством *смертельное*.
- **Полёт:** летает с *ускорением* 20 и *предельной скоростью* 60.
- **Сенсоры:** пассивные 40/80/160, активных нет.

Цена: 3; **Производитель:** НАТО, Ушедшие.

Разведывательный дрон: служит для разведки.

Характеристики: *Ловкость* d8, *Смекалка* d6 (Ж), *Характер* d6, *Сила* d10, *Выносливость* d10;

Навыки: *внимание* d8, *вождение* d8, *маскировка* d6, *радиотехника* d8, *сенсоры* d8;

Шаг: -; **Защита:** 4; **Стойкость:** 11 (2);

Особенности:

- **Бесстрашный:** дроны не подвержены действию *страха* или *запугивания*.
- **Лёгкая броня:** выстрелы из *тяжёлого оружия* игнорируют *броню* дрона.
- **Мелкий:** по размерам дрон меньше нейрослейвов, и *проверки атаки* нейрослейвов (но не пехоты) против него осуществляются со штрафом -2. Также дроны имеют преимущество +2 к проверкам *маскировки*, когда пытаются спрятаться от вражеских сенсоров.

- **Механизм:** +2 к попыткам выйти из *шока*, прицельные атаки не наносят дополнительного урона. Неуязвим для нейтронного и пси-оружия.
- **Полёт:** летает с *ускорением* 20 и *предельной скоростью* 60.
- **Сенсоры:** пассивные 50/100/200, активные 60/120/240. Дроны производства НАТО оснащены лазерными маркерами, а дроны Ушедших – радиолокационные маркеры.

Цена: 4; **Производитель:** НАТО, Ушедшие.

Пси-батарея: нейрослейвы, управляемые пилотами-эсперами, могут быть оснащены батареями, несущими в себе запас в 10 *пунктов силы*, которые пилот-эспер может использовать, управляя своей боевой машиной. **Цена:** 2; **Производитель:** Марс.

Система дистанционного управления дронами: с помощью этого устройства пилот нейрослейва, оснащённого дронами, может переключить одного из своих дронов в режим ручного управления. Управляя дроном, оператор может использовать проверки своих *навыков* вместо *навыков* дрона, однако, пытаясь одновременно управлять дроном и делать что-то самому, он получает штраф за несколько *действий*. **Цена:** 1; **Производитель:** НАТО, Ушедшие.

Система жизнеобеспечения: разработанная венерианскими инженерами система инъекторов медикаментов и манипуляторов с медицинскими инструментами, позволяющая оказывать пилоту медицинскую помощь прямо в кокпите. Ею могут управлять как сам пилот (если он в сознании), так и нейрос, если они владеют навыком *лечение*. Нейрос всегда использует систему жизнеобеспечения, как если бы его значение *навыка лечение* было равно как минимум d4. Конечно, видов оружия, наносящего урон непосредственно пилоту, не так много, но не раз нейросы приходили на помощь своим пилотам, сражавшимся в пешем бою, помещая их внутрь нейрослейва и оказывая им медицинскую помощь внутри. **Цена:** 1; **Производитель:** Венера.

Космические корабли

Для персонажей игроков их космический корабль важен сразу по нескольким причинам. Во-первых, он является транспортом, доставляющим их к месту выполнения боевого задания, местом, где они смогут отремонтировать свои нейрослейвы, залечить свои раны, и так далее. Во-вторых, во время боя корабль может поддерживать персонажей огнём своих орудий, а персонажи, в свою очередь, должны будут защищать его любой ценой. В-третьих, на космическом корабле персонажи могут ередохнуть, пообщаться друг с другом и с другими членами экипажа, обсудить последние события и тому подобное.

Вначале необходимо выбрать, на каком корабле служат персонажи игроков. Если они представляют собой небольшое мобильное спецподразделение, это может быть лёгкий авианесущий крейсер или аналогичный корабль, на котором персонажи игроков являются единственными пилотами нейрослейвов. Однако, это может быть и большой авианосец, несущий на себе более десятка боевых машин, и где персонажи игроков являются лишь одним лётным соединением из нескольких. В первом случае игроки получат большую свободу действий (поскольку над ними будет меньше вышестоящих офицеров), и их собственные действия будут иметь больший, а во втором случае игроки возможность почувствовать себя частью огромной военной машины, а не героями-одиночками. Разумеется, персонажи могут вообще не быть приписанными к какому-либо кораблю, а служить на той или другой планете – в этом случае они, вероятно, будут привязаны к определённому месту, но игроки смогут ещё лучше почувствовать себя солдатами на настоящей войне.

Экипаж корабля

На любом корабле персонажи игроков будут лишь малой частью служащих на этом корабле людей. Ведущим рекомендуется населить корабль яркими, запоминающимися персонажами и заранее описать мастерских персонажей, с которыми персонажи будут встречаться чаще всего.
Капитан корабля – самый главный человек на космическом корабле, осуществляющий общее руководство кораблём. **Старший помощник** является его заместителем и непосредственным начальником всего экипажа, отвечающим за организацию взаимодействия служб корабля друг с другом. В отсутствие капитана старший помощник принимает на себя его обязанности.
Офицеры мостика несут службу на мостике корабля и подчиняются непосредственно капитану. В их число входят: **рулевые**, осуществляющие непосредственное управление кораблём, **штурманы**, прокладывающие курс для корабля, определяющие положение корабля относительно космических тел и следящие за показаниями сенсоров и навигационных приборов, и **офицеры связи**, осуществляющих радиосвязь между космическими кораблями и обмен сообщениями между кораблём и планетами, а на авианесущих кораблях – осуществляющими связь и координацию действий между кораблём и пилотами. На небольших кораблях на каждой должности может быть всего по одному-двум офицерам (но обычно не менее двух, чтобы они могли дежурить круглосуточно, сменяя друг друга), тогда как на крупных кораблях их может быть больше.
Техническая служба является самой многочисленной почти на любом корабле. Она занимается поддерживанием корабля в боеспособном состоянии, ремонтом полученных в бою повреждений, а на авианесущих кораблях – подготовкой нейрослейвов к вылету и их обслуживанием. Также к технической службе относятся **интенданты**, в чьём ведении находятся материальные ресурсы корабля: боеприпасы, провизия и так далее – интенданты ведут также

учёт снаряжения, выдаваемого бойцам перед боевой операцией. Техническая служба также отвечает за работу систем рециркуляции воздха и воды, утилизацию мусора, и в её ведении находится корабельная кухня.
Служба безопасности обычно является второй по величине, сильно уступая технической. Она состоит из солдат космического десанта, призванных, во-первых, защищать корабль, если его возьмёт на абордаж враг, а во-вторых, предотвращать возможные бунты, беспорядки и так далее среди экипажа корабля.
Медицинская служба отвечает за санитарный и эпидемиологический контроль на корабле, а также оказывает медицинскую помощь членам экипажа в случае необходимости – например, в случае ранений в бою.
Психологическая служба отвечает за моральную, психологическую и политическую устойчивость экипажа. В неё входят как собственно психологи, так и политруки и, иногда, священники Древних Богов. Иногда представителям психологической службы приходится брать на себя и роль контрразведки, выискивая на корабле вражеских агентов.
Орудийные расчёты в бою ведут огонь из корабельных орудий и также отвечают за их состояние. Старший артиллерист входит в число офицеров мостика.

Стоит обратить внимание на то, что отношения между представителями различных служб не всегда бывают тёплыми. Так, техников авиационных групп часто раздражает привычка пилотов подставлять любовно подготовленные техниками боевые машины под вражеские выстрелы (как будто пилоты делают это нарочно). К офицерам психологической службы многие относятся подозрительно, так как этим офицерам по должности положено копаться во внутреннем мире военнослужащих, каждого проверять на пригодность к службе и на каждого собирать толстую папку с личным делом. Представителей службы безопасности многие не любят из-за того, что они поддерживают порядок на корабле, что включает в себя аресты провинившихся и помещение их на гауптвахту. Пилоты и десатники же часто в ответ смотрят на представителей других служб свысока, считая, что именно они выполняют всю настоящую работу (хотя друг с другом пилоты и десантники часто спорят, кто на самом деле выполняет всю настоящую работу). Психологической службе иногда приходится снижать трения между различными службами.

В регулярных армиях персонажи игроков, скорее всего, не будут самыми главными людьми на корабле и будут подчиняться приказам капитана. Однако, Мародёры и Ушедшие не склонны придерживаться жёсткой воинской иерархии, и на их кораблях вполне может быть так, что капитан корабля и старшие офицеры в бою садятся в кокпиты нейрослейвов и вылетают навстречу врагу. (Разумеется, на корабле должны будут остаться те, кто выполняет их обязанности в их отсутствие).
Экипажи кораблей Ушедших заметно отличаются от экипажей других сторон. Во-первых, корабли Ушедших обычно являются (или хотя бы считаются) не боевыми, а исследовательскими, торговыми или дипломатическими, поэтому в состав их экипажей могут входить специалисты по переговорам или научные специалисты. Во-вторых, в экипаже трансъюпитерианских кораблей намного меньше «рядовых» матросов и десантников – их в значительной степени заменяют роботы.

Навыки экипажа

Подобно персонажам, экипаж космического корабля обладает собственными *навыками*, отображающими уровень подготовки различных служб корабля. Однако, у *навыков* экипажа есть два отличия от *навыков* отдельных персонажей. Во-первых, стартовое значение каждого навыка равно d4. Во-вторых, поскольку экипаж в целом не имеет *характеристик*, значения *навыков* связаны не с ними, а с *рангом* экипажа.

Ранг	**Значение**
Новичок	d6
Закалённый	d8
Ветеран	d10
Герой	d12
Легенда	d12+2

К примеру, для экипажа корабля ранга *закалённый* будет стоить 1 *пункт навыков* поднять тот или иной *навык* со значения d6 до d8, но 2 *пункта навыков* – до значения d10 и более. В начале игры экипаж получает 10 *пунктов* для распределения между навыками, которые перечислены ниже:

Абордаж: характеризует уровень подготовки службы безопасности корабля, а также, в случае с десантными кораблями, подготовку абордажных команд.

Дух: объединяет боевой дух команды, квалификацию психологической службы и организаторские способности капитана и первого помощника. Используется вместо проверок *характера*.

Лечение: описывает уровень подготовки медицинской службы корабля и используется для лечения *ранений*, полученных экипажем в целом или персонажами, находящимися в медицинских отсеках корабля.

Маскировка: соответствует аналогичному навыку персонажей и используется, как и в случае с нейрослейвами, для скрытного перемещения в космосе.

Радиотехника: соответствует аналогичному навыку персонажей и характеризует уровень подготовки офицера или офицеров связи.

Сенсоры: также соответствует одноимённому навыку персонажей и характеризует уровень подготовки штурмана или штурманов.

Стрельба: соответствуя аналогичному навыку персонажей, используется для *проверок атаки* при стрельбе из корабельных орудий и обозначает уровень подготовки орудийных расчётов.

Судовождение: характеризует подготовку рулевых и соответствует одноимённому навыку персонажей.

Техника: описывает уровень подготовки технической службы и соответствует аналогичному навыку персонажей.

«Я лучший (вставить нужное) на этом корабле!»

Легко может возникнуть ситуация, когда некоторые из персонажей игроков обладают более высокими значениями тех или иных навыков, чем экипаж их корабля. Вполне логичным будет вопрос: могут ли персонажи игроков использовать свои навыки вместо навыков экипажа?
В большинстве случаев ответ будет отрицательным: навыки экипажа отображают среднюю подготовку большого числа людей. Каким бы хорошим стрелком ни был персонаж, он не сможет вести огонь изо всех корабельных орудий сразу, и даже самый лучший врач не сможет одновременно лечить ранения десятка или больше пациентов. В конце концов, если персонажи являются пилотами, то выполнение обязанностей других служб – не их задача, персонажи могут быть и без того уставшими после боя, или представители других служб могут счесть, что персонажи «лезут не в своё дело». Даже если персонажи принадлежат, например, к Ушедшим и между боями возглавляют различные службы корабля, их возможная

гениальность будет компенсироваться более низким средним уровнем квалификации исполнителей.
Ведущий при желании может всё же позволить игрокам координировать действия экипажа, выполняя *совместные проверки* навыков. Однако, персонажи не смогут и этого, когда они будут находиться вне корабля – а их приключения, вероятно, часто будут ставить их в такую ситуацию.

Как и персонажи, корабли могут с точки зрения игровой механики быть статистами или *дикими картами*. Корабли, на которых будут служить персонажи игроков, разумеется, должны быть *дикими картами*.

Ранг корабля
Как и персонажи, корабли имеют свой *ранг*, характеризующий боевой опыт экипажа в целом. Ранг *новичок* может быть у кораблей, экипаж которых ещё не бывал в сражениях или был лишь недавно назначен на коабль и ещё не успел сработаться. Ранг *закалённый* соответствует экипажу, уже имеющему какой-никакой боевой опыт – корабли этого ранга являются наиболее типичными для флотов воюющих сторон. Экипажи кораблей ранга *ветеран* укомплектованы, в соответствии с наименованием ранга, ветеранами, побывавшими во множестве сражений. Ранг *герой* имеют корабли, побывавшие во множестве сражений, экипажи которых проявили выдающийся героизм или профессионализм, и такие корабли часто очень знамениты. Наконец, имена кораблей ранга *легенда* на слуху у всех жителей Системы: на этих прославленных кораблях служат истинные герои.
Как и персонажи, экипажи кораблей получают *повышения*, но вдвое реже: одно *повышение* не на каждые 5 *пунктов опыта*, а на каждые 10.

Классы кораблей
Персонажи игроков могут базироваться на кораблях одного из двух классов: среднего или тяжёлого. Первому соответствуют авианесущие крейсера или лёгкие авианосцы, способные нести лишь небольшое число боевых машин, а второму – тяжёлые крейсера или авианосцы, несущие на борту целые эскадрильи нейрослейвов. Существуют и другие классы кораблей, представители которых перечислены в приложении, однако более лёгкие корабли не могут нести на себе палубную авиацию, а на более тяжёлых персонажи игроков затеряются в общей толпе.
Класс космического корабля определяет следующие *характеристики*:
Стойкость: показатель *стойкости* космического корабля (в скобках указано значение *брони*).
Ускорение/предельная скорость (Уск/ПС): аналогично правилам для транспортных средст из «Дневника авантюриста».
Манёвренность: аналогично одноимённой характеристике нейрослейвов.
Орудия: количество орудий, которое может нести корабль.
Пункты снаряжения: поскольку более тяжёлые корабли несут, как минимум, больше орудий, они получают больше пунктов снаряжения для выбора оборудования.

Класс	Стойкость	Уск/ПС	Манёвренность	Орудия	Пункты снаряжения
Средний	20 (5)	10/40	-2	5	
Тяжёлый	22 (6)	5/20	-4	7	

Оборудование кораблей

Оснащение для космического корабля приобретается на *пункты снаряжения*, аналогичные личному снаряжению бойцов и оборудованию нейрослейвов. Однако, оснащение кораблей имеет два важных отличия от них.
Во-первых, космический корабль не может, в отличие от персонажей игроков, изменить своё оснащение перед боем – смена оснащения корабля возможна только в космическом доке. Когда корабль получает новый *ранг*, он может быть переоснащён, вернувшись на свою базу и встав в космодок, - в некоторых случаях (например, при списании старого корабля из-за полученных повреждений) персонажи могут даже перейти на новый корабль.
Во-вторых, космический корабль обычно может использовать снаряжение, производимое любой из планет или стран, принадлежащих к той же стороне конфликта, что и корабль. К примеру, после того как страны Земли объединили силы для своего «крестового похода» против мятежных планет, на кораблях землян можно найти комплектующие, произведённые в самых разных государствах планеты. Корабли повстанцев большей частью произведены на Марсе, но часто имеют отдельные комплетующие, произведённые на других повстанческих планетах. Конечно, некоторые корабли могут быть от первого и до последнего болта произведёнными на одной и той же планете: к примеру, корабли сопровождения меркурианского торгового флота целиком произведены на Меркурии.

Космические корабли могут использовать те же защитные средства, полётные системы, сенсоры и прицельные приспособления, постановщики помех и маскировочные системы, что и нейрослейвы, за следующими исключениями: бронещит, противорадиационное экранирование, колёса, полётная форма и всё, указанное в категории «прочее оборудование». В качестве вооружения космические корабли используют орудия, отличные от оружие нейрослейвов, правила для которых изложены далее.

Орудия космических кораблей

Ключевым отличием корабельных орудий от оружия нейрослейвов является то, что корабельные орудия в зависимости от класса: лёгкого, среднего или тяжёлого – имеют различный угол поворота и соответственно могут вести огонь лишь по тем целям, которые находятся в их радиусе обстрела. При создании космического корабля игроки или ведущий должны расположить на его корпусе орудийные турели – желательно таким образом, чтобы с каждой стороны корабль был защищён хотя бы одним орудием. Однако, у многих кораблей есть те стороны, где у них больше пушек, и те, где их меньше, и в космическом бою будет важно обходить вражеские корабли с менее защищённой стороны и поворачиваться к ним максимальным количеством орудий.

Тип	**Дистанция**	**Урон**	**Угол**	**Ск.**	**Цена**	**Производитель**	**Примечания**
Лёгкая лазерная пушка	40/80/160	2d8+1	360°				
Средняя лазерная пушка	50/100/200	2d10	180				
Тяжёлая лазерная пушка	60/120/240	2d12	90				
Лёгкая автопушка	30/60/120						
Средняя	40/80/160						

автопушка							
Тяжёлая автопушка	50/100/200						
Лёгкая рельсовая пушка	60/120/240						
Средняя рельсовая пушка							
Тяжёлая рельсовая пушка							
Лёгкая ионная пушка							
Средняя ионная пушка							
Тяжёлая ионная пушка							
Лёгкая мазерная пушка							
Средняя мазерная пушка							
Тяжёлая мазерная пушка							
Лёгкая нейтронная пушка							
Средняя нейронная пушка							
Тяжёлая нейтронная пушка							

Экстрасенсорика

В мире «Солнечной войны» персонажам доступен лишь один *мистический дар* – *экстрасенсорика*. После того, как в 2012 году ксеноархеологи случайно разбудили дремавшие неведомые силы, сверхъестественные способности начали просыпаться у совершенно случайных людей, и, разумеется, воюющие стороны активно используют экстрасенсов или «эсперов» на войне. Ниже перечислены основные области, в которых воюющие армии используют эсперов:

- **Боевые эсперы** используют свои способности в сражениях. Чаще всего они обладают способностями к *биокинезу*, *телекинезу* или *энергокинезу*, однако в бою можно найти применение самым разным эсперским способностям. Боевых эсперов можно найти даже среди пилотов нейрослейвов, если их боевые машины оборудованы пси-усилителями, позволяющими пилотам-эсперам использовать свои силы из кокпита нейрослейва. Эсперы – персонажи игроков будут, вероятно, входить именно в эту категорию.
- **Предсказатели** довольно редки и часто выступают как штабные офицеры или командиры боевых подразделений, полагающиеся на свои способности, чтобы предсказывать ход сражений и предугадывать действия противника. Когда обманный манёвр не удаётся, или противник оказывается готов к тщательно спланированной засаде – ищите среди врагов предсказателя.
- **Телепаты-связисты** используют свои способности, чтобы передавать сообщения на большие расстояния, не прибегая к радиосвязи. Они часто бывают неоценимы, поскольку переданные с помощью *телепатии* сообщения невозможно отследить или перехватить.
- **Целители** используют свои способности к *биокинезу*, чтобы лечить раненых бойцов.
- **Эмпаты-психологи** следят за состоянием душевного здоровья военнослужащих – поскольку большинство людей отрицательно относится к проникновению в свой разум, эсперы – офицеры психологической службы прибегают лишь к чтению поверхностных эмоций, чтобы почувствовать душевное состояние бойца. Также в их обязанности входит распознавание возможных предателей или шпионов.
- **Эсперы-разведчики** используют способности к *ясновидению* для сбора разведывательной информации или *телепатию* – чтобы проникать в мозг врагов, выуживая информацию из чужой памяти или подчиняя врагов своей воле. Разведчики-телепаты часто вызывают оторопь даже у собственных союзников – мало кто чувствует себя спокойно рядом с человеком, который может вторгнуться в твой разум и сделать с ним что угодно.

Не слишком часто

Хотя в мире «Солнечной войны» эсперы встречаются довольно часто, ведущему рекомендуется избегать вводить их в повествование слишком часто и в больших количествах. Чем более сильна та или иная сверхъестественная сила, тем реже должны встречаться её обладатели.

К примеру, многие силы боевых эсперов, *исцеление*, *чтение мыслей* и *эмпатия* доступны на ранге *новичок* – поэтому весьма вероятно, что рядом с персонажами будут служить парамедик-целитель или психолог-эмпат, а в бою персонажи могут столкнуться с отрядом, усиленным боевым эспером или целителем. А вот сила *великое исцеление* доступна только на ранге *ветеран*, поэтому целители, способные лечить *увечья*, будут встречаться намного реже. Сила *телепатия* доступна на ранге *закалённый*, поэтому телепаты-связисты, способные передавать сообщения на большие расстояния, могут встречаться в экипаже не каждого корабля. Точно так же внушающие ужас разведчики, владеющие силой *кукла*, будут встречаться не столь часто (и от этого должны быть ещё более пугающими). Сила *прорицание*

доступна лишь на ранге *герой*, и эсперы со способностью предсказывать будущее по-настоящему редки. Если персонажи встретились с одним из них – либо они сами очень круты, либо они вовлечены во что-то большое и важное.
Другим ограничением могут быть *пункты силы*: к примеру, даже если персонаж-*новичок* умеет исцелять, он сможет исцелить лишь ограниченное число людей в одно и то же время. Точно так же отправка сообщений с помощью *телепатии* на расстояние между планетами стоит значительное количество *пунктов силы*, поэтому телепатическая связь обычно используется лишь в экстренных случаях.

Мистический дар (экстрасенсорика)
Навык: специальный (*смекалка*)
Начальные пункты силы: 10
Начальные силы: 3
Экстрасенсорика в мире «Солнечной войны» несколько отличается от *псионики*, представленной в «Дневнике авантюриста».
Дисциплины: способности эсперов разделены между пятью так называемыми *дисциплинами*: *биокинезом*, *телекинезом*, *телепатией*, *энергокинезом* и *ясновидением*. Каждая из этих дисциплин использует свой собственный *сверхъестественный навык* и имет свой набор доступных *сил*. Персонаж не может использовать *силы* дисциплины, не имея соответствующего *сверхъестественного навыка*.
Психический талант: персонаж может, потратив *фишку*, использовать *силу*, которая обычно ему недоступна. Эта сила должна принадлежать к одной из *дисциплин*, которыми персонаж владеет, и её *ранг* не должен быть выше *ранга* самого персонажа.

Биокинез
Эта дисциплина включает в себя силы, воздействующие на живые организмы. Владеющие биокинезом могут быть как целителями, так и атлетами, повышающими физические возможности своего тела. Силы биокинеза действуют только на живые существа и не действуют на механизмы – они не могут действовать на нейрослейвы, но могут действовать на пилота внутри кокпита нейрослейва.
Доступные силы: *великое исцеление*, *доспех*, *защита от окружающей среды*, *зоркость*, *иссушение*, *исцеление*, *ночное зрение*, *поддержка*, *сон*, *усилить/ослабить параметр*, *ускорение*.
† Психическая отдача: если эспер, использующий силу биокинеза, выбрасывает 1 на *основном кубике* (вне зависимости от результата на *диком кубике*), он оказывается в *шоке*.

Телекинез
Эта дисциплина позволяет эсперам силой воли двигать, ломать и воздействовать на предметы. В вооружённых силах телекинетики часто используют свои способности в бою, но телекинез бывает полезен во многих ситуациях: когда нужено вынести раненого товарища из-под огня, обезвредить бомбу, не подходя близко, и так далее.
Доступные силы: *взрыв*, *волна*, *малый телекинез**, *оглушение*, *полёт*, *поток*, *путы*, *смерч*, *сокрушение*, *стена*, *стрела*, *телекинез*, *ускорение*, *щит*.
Силы, отмеченные звёздочкой (*), являются новыми силами и будут описаны далее в этой главе.

Толчок: силы, наносящие урон, при использовании телекинетиком наносят *несмертельный урон*, но отбрасывают цель на одну *клетку* назад от эспера (или от эпицентра применения силы). При *подъёме* на проверке *сверхъестественного навыка* цель должна выполнить проверку *силы* со штрафом -2 или упасть *навзничь*.
† Телекинетический вихрь: если эспер, использующий одну из телекинетических сил, выбрасывает 1 на *основном кубике* (вне зависимости от результата на *диком кубике*), его подбрасывает вверх, и он падает *навзничь*. При *критическом провале* способности телекинетика вырываются из-под контроля: в дополнение к предыдущему эффекту всех существ в радиусе *среднего шаблона* от эспера отбрасывает на 1d6 *клеток* от него и, если они провалят проверку *силы*, опрокидывает *навзничь*.

Телепатия
Что такое телепатия – известно всем: это способность передавать мысли на расстояние и проникать в разумы других людей, читая их мысли или внушая им что-либо. Хотя большинство телепатов в вооружённых силах – офицеры психологической службы, связисты или разведчики, способности телепатов могут быть полезны и в бою, если применять их с умом.
Доступные силы: *дар воина*, *забвение**, *иссушение*, *кукла*, *маска*, *мыслеречь**, *невидимость*, *полиглот*, *смятение*, *сон*, *телепатия**, *ужас*, *усилить/ослабить параметр*, *чтение мыслей*, *эмпатия**.
† Психический всплеск: когда эспер, использующий одну из сил телепатии, выбрасывает 1 на *основном кубике* (вне зависимости от результата на *диком кубике*), он оказывается в *шоке*. При *критичском провале* сознание эспера порождает психический всплеск, который ввергает в *шок* самого эспера и всех существ в радиусе *большого шаблона*, если они провалят проверку *характера*.

Энергокинез
Так называется способность управлять различными формами энергии: тепловой, световой или электрической. Эсперов, обладающих этой способностью, чаще всего можно увидеть на поле боя, разящими врагов электрическими разрядами, поджаривающими врагом внутри их брони или обращающими их в ледяные статуи. Впрочем, у энергокинетических сил есть и «мирные» применения – и это не только возможность экономить на спичках.
Доступные силы: *взрыв*, *защита от окружающей среды*, *импульс**, *ослепление*, *поток*, *разрушительное поле*, *свет*, *сокрушение*, *стена*, *стрела*, *управление элементами*.
Аспекты: все силы энергокинеза имеют один из следующих *аспектов*: *огонь/жар*, *свет*, *холод/лёд* или *электричество*. Хотя управление разными видами энергии часто называется отдельным словом («пирокинез» для огня, «электрокинез» для электричества или «криокинез» для холода), энергокинетики могут управлять любыми формами энергии.
† Внутренний огонь: способности энергокинетиков могут представлять опасность для них самих – когда эспер, использующий одну из сил энергокинеза, выбрасывает 1 на *основном кубике* (вне зависимости от результата на *диком кубике*), он получает 2d6 урона, игнорирующего его *броню*. При *критическом провале* способности эспера выходят из-под контроля, и все существа в радиусе *среднего шаблона* вокруг эспера также получают 2d6 урона (в отличие от урона, получаемого самим эспером, не игнорирующего *броню*).

Ясновидение

Эта дисциплина объединяет все способности, позволяющие прозревать прошлое, настоящее и будущее. Ясновидцы чаще встречаются среди разведчиков или штабистов, но некоторые из них используют свои способности в бою, предугадывая действия противника или предвидя последствия своих возможных действий и мгновенно выбирая наилучший вариант.
Все силы ясновидения, которые обычно могут быть использованы на самого персонажа или его союзников (*дар воина*, *зоркость* и *ночное зрение*), действуют только на самого ясновидца.
Доступные силы: *дар воина*, *зоркость, интуиция**, *ночное зрение*, *прорицание*, *психометрия**, *увидеть сверхъестественное*, *щит*, *ясновидение/яснослышание**.
Психическая отдача: когда эспер выбрасывает 1 на *основном кубике* (все зависимости от результата на *диком кубике*), используя одну из сил *ясновидения*, он оказывается в *шоке* от открывшихся его взору пугающих видений.

Новые силы

Забвение
Ранг: *новичок*
Пункты силы: 2+
Дистанция: *смекалка* x2
Длительность: мгновенно
Аспекты: гипноз, жесты руками перед лицом жертвы
Эта сила заставлять цель забыть все события, произошедшие с ней за последние 10 минут + ещё 10 минут за каждые 2 дополнительно потраченных *пункта силы*. Цель может выполнить встречную проверку *характера* против *сверхъестественного навыка* эспера, чтобы сопротивляться действию силы. Забвение любят шпионы, чтобы заставлять свидетелей забыть о том, что те видели их там, где они не должны были быть, или сотрудники правительственных спецслужб, когда им нужно заставить случайных свидетелей забыть, что они видели то, о чём простым людям лучше не знать.

Импульс
Ранг: *новичок*
Пункты силы: особое
Дистанция: *смекалка*
Длительность: мгновенно или 3 (1/раунд)
Аспекты: электрические разряды
Эта сила позволяет эсперу управлять электрическими токами: заставлять электроприборы включаться или выключаться, разгмагничивать электронные носители информации, заставлять компьютеры перезагружаться и так далее. Она не позволяет проводить тонкие манипуляции с электронными устройствами: например, с её помощью нельзя заставить машину поехать именно в нужное направлении или стереть с магнитного диска только определённую информацию. Обычно эта сила действует мгновенно, но когда персонаж хочет создать напряжение в электрической цепи (например, заставляя работать отключенный от сети электроприбор), он должен поддерживать действие силы.
Чем больше и сложнее устройство, на которое пытается воздействовать электрокинетик, тем больше пунктов силы потребуется персонажу, а воздействие на самые большие устройства может потребовать более высокого ранга.

Ранг	Цена	Примеры устройств
Новичок	1	Информационный чип, электронные часы
	3	Лазерный пистолет, интерком
	5	Лазерная винтовка, бытовой прибор
Закалённый	8	Штурмовой экзоскелет, мотоцикл
Ветеран	10	Танк, нейрослейв

Если персонаж пытается воздействовать на устройство в руках противника (или машину, управляемую противником), тот может выполнить встречную проверку *смекалки* против *сверхъестественного навыка* персонажа, чтобы защитить устройство от действия этой силы.

Электрокинез против нейрослейвов

У читателя мог возникнуть вопрос: не слишком ли большое преимущество может дать в бою способность выводить из строя различную электронику? Разумеется, это весьма значительное преимущество, но но у использования импульса есть свои ограничения. К примеру, противники, увидев, что против них сражается электрокинетик, могут начать держаться как можно дальше от него, вне зоны действия его силы (каковая зона действия не так уж и велика). Затем, вывести из строя оружие или даже нейрослейв противника можно лишь временно – в самом крайнем случае, до выполненной противником успешной проверки *техники*, которая снова запустит устройство. В конце концов, вряд ли персонажи игроков – это первые люди, которые додумались использовать электрокинез в бою!

Ведущий ни в коем случае не должен позволять игрокам уничтожать искусственные интеллекты нейрослейвов с помощью электромагнитных импульсов. Будучи созданными с помощью технологий ану, нейросы – нечто больше, чем разумные электроприборы. (Ну и возможность «стереть» ИИ нейрослейва была бы слишком большим преимуществом, верно?)

Интуиция

Ранг: *закалённый*

Пункты силы: 4

Дистанция: на себя

Длительность: 3 (2/раунд)

Аспекты: внезапные озарения, гиперактивность

Использовав эту силу, ясновидец может за доли секунды увидеть возможные последствия своих действий и сделать правильный выбор. На время действия этой силы вместо d6 в качестве *дикого кубика* он использует d8. При *подъёме* на проверке *сверхъестественного навыка* персонаж получает одну *фишку*, которую он должен использовать во время действия этой силы – после прекращения её действия *фишка* пропадает.

Малый телекинез

Ранг: *новичок*

Пункты силы: 2

Дистанция: *смекалка*

Длительность: 3 (1/раунд)

Аспекты: концентрация, жесты руками

В отличие от *телекинеза*, эта сила не позволяет перемещать большие предметы силой мысли, но позволяет воздействовать на предметы на расстоянии: нажимать на кнопки, сбрасывать со стола небольшие предметы и так далее. С помощью этой силы можно перемещать предметы, но не более килограмма весом.

Если эспер пытается воздействовать на предмет в руках другого человека или на элемент его снаряжения, выполняется встречная проверка *сверхъестественного навыка* эспера против *смекалки* цели. При провале эсперу не удаётся достичь желаемого, и если результат цели равен 4 и больше, она понимает, что на неё пытался воздействовать телекинетик. При простом успехе эспер достигает желаемого, но цель замечает его действия. При *подъёме* эсперу удаётся выполнить задуманное так, чтобы цель ничего не заметила.
Эта сила может быть использована для тонких манипуляций и дистанционного использования *навыков* эспера: например, он может использовать навык *лечения*, чтобы помочь товарищу, до которого он не может добраться из-за вражеского огня, или навык *взрывотехники*, чтобы обезвредить мину, не приближаясь к ней самому. В этом случае эспер должен сравнить значения *сверхъестественного навыка* и того *навыка*, которых он хочет применить, и использовать наименьшее значение. С помощью этой силы можно телекинетически держать инструменты – если их использование необходимо, без них персонаж получает штраф за отсутствие оборудования, как обычно.

Мыслеречь
Ранг: *новичок*
Пункты силы: 1+
Дистанция: *смекалка* x 10
Длительность: 3 (1/раунд)
Аспекты: закрытые глаза, приставленные к вискам пальцы
С помощью этой силы эспер может мысленно общаться со своими товарищами, что бывает полезно, когда помехи в эфире заглушают радиосвязь, или персонажи стоят перед врагом и должны общаться друг с другом незаметно для врага. Телепатический разговор невозможно «подслушать», и эспер не обязан видеть своих «собеседников», чтобы обращаться к ним с помощью мыслеречи (хотя они и должны находиться в радиусе действия силы). Эта сила, однако, не позволяет «читать» мысли, которые «собеседник» не хочет сообщать эсперу. Телепат может одновременно общаться с количеством человек, равным половине его *смекалки*, но за каждый дополнительно потраченный *пункт силы* он может «добавить к разговору» ещё одного человека.

Психометрия
Ранг: *новичок*
Пункты силы: 3
Дистанция: касание
Длительность: мгновенно
Аспекты: прикосновение к предмету, закрытые глаза
Слво «психометрия» означает способность экстрасенса «считывать» информацию с неодушевлённых предметов, прикасаясь к ним рукой. К примеру, прикоснувшись к найденной вещи, эспер сможет увидеть лицо её владельца, прикоснувшись к оружию, которым был убит человек, восстановить картину убийства, а встав посреди комнаты для совещаний – «подслушать» фрагмент совещания, происходившего в комнате раньше. Успешная проверка ясновидения позволит персонажу получить один фрагмент интересующей ему информации или увидеть самый яркий психический «отпечаток» на предмете. Полученная персонажем

информация может быть расплывчатой или неполной, но она обязательно должна быть правдивой.

Телепатия
Ранг: *закалённый*
Пункты силы: особое
Дистанция: особая
Длительность: 3 (1/раунд)
Аспекты: закрытые глаза, приставленные к вискам пальцы
Если *мыслеречь* позволяет эсперу общаться со своими товарищами, находящимися рядом, то *телепатия* позволяет ему посылать сигналы на сотни, тысячи и миллионы километров. Телепат, однако, должен знать человека, с которым он пытается связаться (то есть он не может отправить сигнал просто «на такую-то планету»), и, в отличие от мыслеречи, он может разговаривать с помощью телепатии только с одним человеком одновременно.
Чем больше расстояние, на которое телепат хочет послать сообщение, тем выше цена использование этой силы. (Расстояния даны приблизительно – участникам игры не стоит вычислять их с точностью до километра).

Дистанция	**Цена**	**Пример**
100 км	2	Между двумя участками фронта на планете
10,000 км	4	Между двумя точками где угодно на планете (кроме газовых гигантов)
1 млн.км	6	Между поверхностью планеты и её спутниками или объектами на орбите
1000 млн. км	8	Между внутренними планетами Солнечной системы
10 млрд. км	10	Между двумя точками где угодно в Солнечной системе

Эмпатия
Ранг: *новичок*
Пункты силы: 2
Дистанция: *смекалка*
Длительность: 3 (1/раунд)
Аспекты: взгляд в глаза, прикосновение рукой
Если *чтение мыслей* позволяет проникать в сознание жертвы, выуживая информацию из её памяти, то *эмпатия* позволяет чувствовать эмоциональное состояние цели, подбирая к ней ключ так, чтобы она сама всё рассказала эсперу. При успешной проверке *сверхъестественного навыка* эмпат чувствует эмоциональное состояние цели (напугана ли она, злится ли, подавлена ли она и так далее) и получает преимущество +2 к *харизме* при общении с человеком, чьи эмоции эмпату удалось почувствовать. Эта сила не даёт, однако, знания тоо, чем именно вызвано эмоциональное состояние цели.

Ясновидение/яснослышание
Ранг: *закалённый*
Пункты силы: особое
Дистанция: особая
Длительность: 3 (1/раунд)
Аспекты: медитация, транс

С помощью этой силы ясновидец может увидеть или услышать происходящее в некоем месте или с неким человеком. Место или человек должны быть знакомы ясновидцу: он получает штраф -2 при попытке увидеть место, где он был лишь несколько раз, иличеловека, с которым он был лишь неблизко знаком, и штраф -4 при попытке увидеть место, лишь смутно ему знакомое, или человек, которого он видел всего один раз. Ясновидец не может увидеть место или человека, которые ему вовсе незнакомы.

Эта сила обычно позволяет лишь видеть происходящее, не слыша звуков, или слышать только звуки и голоса, не видя происходящего или лиц говорящих (и ясновидец не может «переключаться» между видением и слышанием во время использования этой силы), но при *подъёме* на проверке *сверхъестественного навыка* ясновидец получает возможность видеть и слышать одновременно.

Количество пунктов силы, которые необходимо потратить на использование этой силы, зависит от расстояния, на которое ясновидец хочет «заглянуть».

Дистанция	**Цена**	**Пример**
1 км	3	В пределах небольшой колонии
100 км	5	Между соседними поселениями
10,000 км	7	Между двумя точками где угодно на планете (кроме газовых гигантов)
1 млн.к	9	Между поверхностью планеты и её спутниками или объектами на орбите
1000 млн. км	11	Между внутренними планетами Солнечной системы
10 млрд. км	13	Между двумя точками где угодно в Солнечной системе

Правила игрового мира

В этой главе собраны ситуативные правила, которые могут быть необходимы при игре по миру «Солнечной войны».

Опасности

Вакуум, атмосферное давление и гравитация – в этом разделе вы найдёте эффекты окружающей среды, не описанные в базовой книге «Дневника авантюриста», но присутствующие в мире «Солнечной войны».

Вакуум

Вопреки распространённому мнению, в вакууме человека не разрывает внутренним давлением, и он не замерзает в космосе (более вероятно, наоборот, получить ожоги от ультрафиолетового излучения Солнца). Однако оказавшись в вакууме без скафандра (что, надо сказать, бывает редко в мире «Солнечной войны», где у каждого человека всегда есть защитный скафандр), человек начинает задыхаться. Пытаться задержать дыхание бесполезно – это приведёт скорее к тому, что лёгкие будут травмированы выходящим из них воздухом. Оказавшись в вакууме, человек должен выполнять проверку *выносливости* каждый раунд, при провале он получает *уровень усталости*.

† **Избавление:** каждые 5 минут, проведённые в богатой кислородом атмосфере, снимают один *уровень усталости*.

† **При смерти:** оказавшись *при смерти*, человек умирает через количество раундов, равное половине его *выносливости*. Также персонаж, оказавшийся *при смерти*, может *увечье*, аналогично соответствующим правилам из «Дневника авантюриста».

d6	Увечье
1-2	**Уши:** внутреннее давление разрывает барабанные перепонки, и персонаж получает изъян *тугой на ухо* (1 – *мелкий* изъян, 2 – *крупный*).
3-4	**Лёгкие:** из-за множественных разрывов кровеносных сосудов и кровоизлияния в лёгкие персонаж получает штраф -2 к проверкам *выносливости*, связанным с дыханием.
5-6	**Глаза:** из-за лопнувших сосудов в глазах, персонаж при результате 5 получает изъян *одноглазый*, при результате 6 – изъян *слепота*.

Сражаясь в вакууме, солдаты воюющих армий должны учитывать то, что в безвоздушном пространстве не распространяются звуки. Персонажи могут заметить приближение врага по лёгким вибрациям или другим косвенным признакам, но они получают штраф -4 к проверкам *внимания*, чтобы заметить врага, которого они не видят глазами.

Взрывная декомпрессия

В космическом бою корабли нередко могут получать пробоины, через которые воздух начинает с окромной скоростью «утекать» в окружающее пространство. Персонажи, находящиеся в подвергшемся взрывной декомпрессии отсеке, должны выполнить

последовательно проверку *ловкости*, чтобы ухватиться за что-нибудь, а затем проверку *силы*, чтобы удержаться, иначе поток воздуха потащит их к пробоине и, возможно, вытащит наружу. Также при взрывной декомпрессии поток воздуха подхватывает все незакреплённые предметы и уносит их к пробоине – если персонаж оказался у них на пути, он должен выполнить проверку *выносливости* или получить *уровень усталости* аналогично правилу *синяки и шишки* из «Дневника авантюриста». Если на персонаже нет защитного скафандра, он также подвергается действию вакуума, как описано выше.

Гравитация

Сила гравитации на различных планетах оказывает влияние сразу на множество факторов, перечисленных ниже.

Сила: преимущество или штраф к проверкам *силы*, связанным с поднятием тяжестей (но не нанесению урона в ближнем бою), или при вычислении веса, который можно поднять при данной гравитации.

Шаг: преимущество или штраф к *шагу* при данном уровне гравитации.

Прыжок: увеличение или уменьшение длины или высоты прыжка, который может совершить персонаж.

Падение: уменьшение или увеличение «шага», при котором высчитывается урон при падении. Например, в обычных условиях этот шаг равен 2 *клеткам*, а при значении *падения* 1/2 он равен всего одной *клетке*, или 4 при значении, равном x2.

Гравитация	Сила	Шаг	Прыжок	Падение	Пример
Высокая	-2	-2	1/4	1/2	Орбита Солнца, газовых гигантов
Нормальная	-1	-1	1/2	-	Земля, Венера
Низкая	-	-	-	x1,5	Марс, Меркурий
Оч. низкая	+1	+1	x2	x2	Большинство спутников и карликовых планет
Микрогравитация	+2	+2	x4	x4	Астероиды
Невесомость	+2	-	-	n/a	Космическое пространство

Поскольку большинство обитателей Системы родилось и выросло на планетах с гравитацией меньше земной, то, что для них является привычной гравитацией, для жителей Земли является низкой. Также большинству людей сложно действовать при любой гравитации, отличающейся от привычной, но предполагается, что персонажи игроков, будучи военными, прошли соответствующую тренировку, позволяющую им не испытывать при этом дополнительных неудобств, хотя гражданские могут чувствовать себя в непривычной гравитации как рыбы, вытащенные из воды.

Дополнительные правила, описывающие движение в невесомости, см. далее.

Кислородное голодание

Длительное пребывание без дыхательного аппарата (или с повреждённым дыхательным аппаратом) на планетах и спутниках, находящихся в процессе терраформирования, таких как Луна, Марс или Ганимед, может вызвать кислородное голодание, по симптомам сходное с «высотной болезнью» у альпинистов. Утечка воздуха на космическом корабле, которую не удалось локализовать и устранить, или нарушения работы системы жизнеобеспечения способны привести к аналогичным последствиям. В бедной кислородом атмосфере персонаж

должен каждые полчаса выполнять проверку *выносливости*, при провале он получает *уровень усталости*.
† **Избавление:** каждый час, проведённый в богатой кислородом среде с нормальным атмосферным давлением, снимает один *уровень усталости*.
† **При смерти:** оказавшийся *при смерти* персонаж теряет сознание от недостатка кислорода и, если помощь не успевает, погибает в течение получаса.
При утечке кислорода на космическом корабле ведущий может решить уменьшить или увеличить интервал, в течение которого персонажи должны выполнять проверки *выносливости*, в зависимости от размера утечки.
Также следует обратить внимание на то, что в разреженной атмосфере хуже распространяются звуки: персонажи получают штраф -2 к проверкам *внимания*, связанным со слухом.
Космические колонисты обычно используют радио для того, чтобы переговариваться друг с другом в разреженной атмосфере, но солдаты воюющих армий часто используют плохую слышимость для того, чтобы незаметно подкрадываться к своим врагам.

Невесомость
Для передвижения в невесомости космические колонисты используют магнитные ботинки и реактивные ранцы – без этих приспособлений перемещаться при нулевой гравитации можно лишь отталкиваясь от стен отсеков или хватаясь за что-то руками. В невесомости человек может оттолкнуться от стены, отправив себя в полёт со скоростью, равной его *шагу*, однако, двигаясь по инерции, летящий человек не может ни затормозить, ни повернуть без помощи дополнительных присособлений. Для того, чтобы двигаться, хватаясь за закреплённые предметы, используйте проверку *лазанья*.
Каждый раз, когда персонаж, находясь в невесомости, выбрасывает 1 на *основном кубике* при проверке физических *параметров*, он начинает кувыркаться, получая штраф -2 ко всем проверкам физических *параметров*, пока в свой ход не выполнит успешную проверку *ловкости*. Также каждый раз, когда «не закреплённый» (то есть, к примеру, не стоящий твёрдо в магнитных ботинках) персонаж стреляет из огнестрельного оружия (но не лучевого – оно не имеет отдачи), отдача сносит его на 1 *клетку* назад.
По умолчанию предполагается, что персонажи игроков прошли необходимую подготовку, позволяющую им действовать в невесомости, не испытывая дополнительных неудобств при действиях в невесомости. Гражданские, однако, оказавшись в невесомости, могут быть абсолютно беспомощными.
Напоминаем, что в мире «Солнечной войны» не существует никаких «генераторов гравитации», и на космических кораблях искусственная гравитация есть лишь во время движения.

Радиация
Правила, оисывающие радиацию для мира «Солнечной войны», несколько отличаются от стандартных правил «Дневника авантюриста»: в первую очередь тем, что уровней радиационной опасности здесь три вместо двух:
При *слабом* радиационном фоне проверку *выносливости* следует делать каждые сутки. Такой уровень радиации может быть в заражённых участках на Земле, образовавшихся после ядерной войны, или на поверхности внутренних планет (Луны, Венеры или Марса) за пределами искусственных поселений.

При *среднем* радиационном фоне проверка *выносливости* должна выполняться каждый час. Такой уровень радиации может быть внутри радиационного пояса Юпитера или на поверхности Меркурия за пределами поселений.
При *высоком* радиационном фоне проверка *выносливости* делается каждую минуту. Столь высокий уровень радиации может быть на околосолнечной орбите вне защищённых космических станций, на поверхности Европы или, например, рядом с пошедшим вразнос ядерным реактором.
Люди, находящиеся внутри космических кораблей или искусственных поселений, считаются полностью защищёнными от радиации *слабого* и *среднего* уровней, а *высокий* уровень радиации считается для них *слабым*.
† Избавление: курс антирадиационной терапии под присмотром врача снимает по одному *уровню усталости* в сутки.
† При смерти: персонаж страдает от лучевой болезни, являющейся *хроническим, утомляющим заболеванием* (см. раздел о заболеваниях базовой книги «Дневника авантюриста»).

Свет
Чем дальше планеты от Солнца, тем тусклее на них солнечный свет. Астероиды и спутники Юпитера даже днём считаются находящимися в *сумраке*, что даёт штраф -1 к *проверкам атаки* и проверкам *внимания*, связанным со зрением. Сатурн и более удалённые планеты постоянно находятся в *темноте*, дающей штраф -2 к аналогичным проверкам, однако, глаза уроженцев трансъюпитерианских планет адаптировались к тусклому солнечному свету. Эти штрафы не распространяются на проверки *сенсоров*, так как пассивные и активные сенсоры нейрослейвов и космических кораблей ориентируются не по отражённому свету Солнца, а по излучаемому вражескими машинами теплу или отражёнными лучами радаров.
На Меркурии, напротив, Солнце светит ослепительно ярко, давая штраф -2 к *проверкам атаки* и проверкам *внимания*, связанным со зрением, когда персонаж смотрит в сторону Солнца. Персонажи, стоящие к Солнцу спиной, не получают этих штрафов, и правильный выбор позиции относительно себя и Солнца может быть очень важен во время боя на Меркурии. Солнце накладывает аналогичный штраф и на проверки *сенсоров*.

Космические перелёты
При прокладывании курса между планетами следует в первую очередь учитывать, что планеты вращаются вокруг Солнца, и их положение друг относительно друга непостоянно, точно так же непостоянны и расстояния между планетами. Ниже дано время полёта между различными планетами – оно дано приблизительно, поскольку навряд ли игрокам нужно будет знать время полёта с точностью до суток.
Перелёты между планетой и её спутниками или между спутниками газовых гигантов обычно занимают несколько часов.
Перелёты между внутренними планетами (Меркурий, Венера, Земля и Марс) может занимать от нескольких дней, когда планеты находятся на минимальном расстоянии друг от друга, до одного месяца или чуть больше.
Полёт от внутренних планет до Пояса или Юпитера или между различными объектами Пояса может занимать от одного месяца (или меньше, если нужно совершить перелёт между двумя близкими астероидами) до двух-трёх. В Поясе, впрочем, разбросано множество космических

поселений, и если персонажам не нужно добраться до какого-то конкретного астероида, они почти всегда смогут найти место, где можно встать на ремонт или получить необходимые припасы.
Полёт между трансъюпитерианскими объектами может занимать несколько месяцев, а между транснептуновыми объектами – даже один-два года. Однако, обитающие на трансъюпитерианских планетах Ушедшие владеют технологией телепортации, позволяющей им «сокращать путь». А поскольку эта технология известна только им, Ушедшие защищены огромными расстояниями, делающими военное вторжение на трансъюпитерианские планеты слишком дорогостоящей операцией. Только Сатурн, будучи самой близкой из планет Ушедших, изредка подвергается атакам Мародёров.
Крейсерские скорости космических кораблей считаются примерно одинаковыми, так как они ограничены способностью экипажей кораблей выдерживать перегрузки. Корабль не может долго лететь с болеем высоким ускорением, чем то, к которому привычен его экипаж.

Сколько это в км/с?

Указанные выше длительности полётов даны «на глазок»: автор не ставил своей целью вычислить, сколько на самом деле занимал бы космический полёт при таком-то ускорении. Игрокам и ведущим предлагается считать, что космические корабли «летают со скоростью сюжета»: важнее, чтобы сюжет был интересным и драматичным, чем чтобы отыгрыш полёта был 100% достоверным.

Если экипаж корабля категорически не успевает попасть вовремя в нужное ему место, есть два основных способа ускорить космический полёт. Во-первых, экипаж может выполнять гравитационный манёвр, то есть использовать гравитационное поле другой планеты, чтобы дополнительно ускорить или изменить направление полёта. Однако, если планета, которую экипаж использует для гравитационного манёвра, принадлежит к враждебной фракции, корабль рискует столкнуться с боевыми кораблями, охраняющими планету.
Другой способ – увеличить ускорение свыше допустимого уровня. Этот способ сокращает время полёта, но несколько дней полёта с ускорением выше допустимого негативно сказываются на физическом состоянии экипажа, и к моменту прибытия на место назначения члены экипажа могут быть *утомлёнными* или *истощёнными*. Иными словами, в момент прибытия корабля на место назначения боеспособность экипажа будет сильно сниженной. Вполне естественно, что корабли повстанцев для получения дополнительного ускорения чаще используют гравитационный манёвр, так как из четырёх внутренних планет Системы три дружественны им, а корабли ERA – увеличение ускорения, так как земляне привычны к более высокой гравитации и легче переносят перегрузки.

При полёте вдали от родной планеты следует учитывать, что радиосигнал, распространяющийся «всего лишь» со скоростью света, проходит расстояние между планетами не мгновенно, а за несколько минут или даже, если речь идёт о газовых гигантах, несколько часов. Это означает что двусторонняя радиосвязь в реальном времени на межпланетных расстояниях невозможна, и очень часто экипажи космических кораблей вдали от родных планет, оказавшись в экстренной ситуации, вынуждены принимать решение самостоятельно, так как инструкции они смогут получить только через несколько минут. Но не то чтобы необходимость принимать решение самостоятельно была недостатком в игре, верно?

Космические объекты и явления

В этом разделе описаны некоторые вещи, с которыми игроки могут встретиться в космосе.

Астероиды

Вопреки тому, что показывают в фантастическом кино, пояс астероидов не выглядит как «поле», густо усеянное парящими в космосе кусками камня – на самом деле, расстояния между астероидами составляют миллионы километров. Тем не менее, если бой происходит в Поясе или любом другом подобном месте (например, в кольцах Сатурна или в скоплении Троянцев), считайте, что на «поле боя» присутствует как минимум один астероид, который может служить кораблям и нейрослейвам укрытием от вражеских орудий или сенсоров. Чтобы определить местоположение астероида, бросьте на карту боя кубик и нарисуйте астероид там, куда он упадёт; чем большее значение выпадет на кубике, тем более крупным будет астероид.

Гравитационные колодцы

Ошибка навигатора или полученные кораблём повреждения могут привести к тому, что космический корабль начнёт падать на планету, на орбите которой он находился. Если падение на большинство планет или спутников ещё можно превратить в более или менее мягкое приземление, то падение на Венеру, в атмосферу газового гиганта или на Солнце грозит кораблю неминуемой гибелью. При этом у корабля, затянутого в гравитационный колодец Солнца или планет-гигантов меньше шансов вырваться из него из-за сильной гравитации этих объектов. Тем не менее, некоторые капитаны сами шли на риск быть затянутыми в гравитационный колодец, чтобы «стряхнуть с хвоста» преследователей, и им это даже удавалось (потому что последовать за ними для врагов было равносильно самоубийству).
Если космический корабль игроков оказался затянут в гравитационный колодец (например, во время выполнения описанного выше манёвра), рекомендуется использовать правила по *«вызовам судьбе»*, описанным в базовой книге «Дневника авантюриста»: персонажи могут использовать навыки *техника*, если им нужно быстро починить повреждённые двигатели или перенаправить на них питание, *судовождение* или какой-либо другой подходящий *навык*.

Магнитные бури

Солнечная активность может вызывать мощные электромагнитные бури, создающие сильные радиопомехи и нарушающие работу радиоприборов и электронных сенсоров. Чаще всего с магнитными бурями сталкиваются жители спутников Юпитера, обладающего собственной мощной магнитосферой, в которой создают возмущения магнитные поля его спутников, но также с ними хорошо знакомы обитатели околосолнечных станций. Солнечные вспышки (см. далее) сопровождаются магнитными бурями.
Космические корабли, застигнутые магнитной бурей, получают штраф -2 к проверкам *радиотехники* и при использовании активных сенсоров. Для участников войны магнитная буря может стать как причиной отложить боевую операцию, пока буря не утихнет, так и прикрытием, под которым можно подобраться к врагу незамеченным.

Солнечные вспышки

При вспышках на Солнце в пространство выделяется огромное количество энергии, вызывающей магнитные бури и угрожающие радиационной опасностью всем, кто находится вне защищённых от радиации кораблей или космических поселений. (Атмосфера Земли также

защищает от большей части радиации, выделяющейся при солнечных вспышках, но другие внутренние планеты не имеют такой естественной защиты). Также при всплесках солнечной активности в космическое пространство может выбрасываться огромное количество плазмы, достигающей внутренних планет, но ионные щиты предохраняют космические корабли и поселения от неё.

К счастью, солнечные вспышки можно предсказать за несколько дней до того, как они произойдут. Иногда бойцы воюющих армий должны выполнить боевую задачу как можно быстрее, чтобы вернуться на оснащённый средствами противорадиационной защиты корабль до того, как их застигнет солнечная вспышка. Попавший под излучение солнечной вспышки персонаж, являющийся *дикой картой*, должен выполнить проверку *выносливости*: при *подъёме* он не получает никаких негативных последствий, при успехе он оказывается *утомлён*, а при провале – *истощён*. При *критическом провале* персонаж оказывается *при смерти*, и, если не оказать ему медицинскую помощь в ближайшие часы, он погибает от лучевого удара. *Статисты* же оказываются *истощены* при успехе без *подъёма* на проверке выносливости и *при смерти* в случае провала.